SUPER GAME POWER

NOVA CULTURAL

ABRIL 94 - Nº 1 - CR$ 4.000,00

SEGA·NINTENDO

HULK MULTISSISTEMA

VEJA O LUTADOR SECRETO DE SUPER STREET FIGHTER!

NOVAS TÁTICAS DE MORTAL KOMBAT

177 DICAS

DETONADOS!
PRINCE OF PERSIA (MEGA) E RUSHING BEAT 3 (SNES)

47 JOGOS ANALISADOS E FOTOGRAFADOS

MEGA

ART OF FIGHTING, SKITCHIN, HAVOC, WIZ & LIZ, TECMO NBA, NIGEL MANSELL...

SNES

STAR TREK, FLASHBACK, JOE & MAC 2, WORLD HEROES 2, LIGEIRINHO, SUPERMAN...

E AINDA MAIS: NES, MASTER, 3DO, JAGUAR, PC, SEGA-CD...

GAMEPRO DIRETO DOS USA

A IDÉIA DO GALPÃO NÃO É VENDER MAIS.

FOX

É VENDER TUDO.

CARTUCHOS A PREÇOS IMBATÍVEIS

Dono de locadora precisa de cartuchos mais baratos. O Galpão precisa de donos de locadoras. Porque não juntar o útil ao agradável? O Galpão baixa os preços pra valer e você vem, toma um café, aproveita o atendimento especial e ainda renova o seu estoque fazendo a maior economia. Mas venha mesmo. Você vai ver que, no Galpão, quem tudo quer, tudo tem!

GALPÃO DOS ELETRÔNICOS

DISTRIBUIDOR OFICIAL TECTOY PARA VÍDEO LOCADORAS

ONDE O PISO É DE CIMENTO PARA AGUENTAR O TOMBO DOS PREÇOS.

BARRA FUNDA: Av. Norma Pieruccini Gianotti, 327 - Travessa da Avenida Rudge, 550

ATENDIMENTO AOS SÁBADOS EXCLUSIVO PARA VÍDEO LOCADORAS.

TEMOS TODOS OS JOGOS E ACESSÓRIOS PARA PCs + CDs ROM.

Ass. O Dono do Galpão.

TEC TOY

PLAYTRONIC

TEL.: (011)826-0022 - FAX : (011)826-1590

SUPER GAMEPOWER

SUMÁRIO

TODOS OS JOGOS DESTA EDIÇÃO

MEGA DRIVE

Hulk	14
Dragon Ball Z	16
Virtua Racing	21
Art of Fighting	24
Wiz'n'Liz	26
Skitchin	28
Havoc	30
Tom & Jerry	32
F - 117 Night Storm	32
Addam's Family	32
Virtual Pinball	33
Fido Dido	33
Tecmo NBA	50
Nigel Mansell	51
Mortal Kombat	52
Prince of Persia	72

SNES

Hulk	15
Fighter's History	16
World Heroes 2	17
Blackthorne	20
Speedy Gonzales	20
Superman	21
Star Trek Next Generation	36
Flashback	38
Joe & Mac	40
Pirates of Dark Water	44
Spellcraft	45
Zool	45
Out of Lunch	45
Stanley Cup	50
Mortal Kombat	52
Rushing Beat 3	68

JAGUAR

Tempest 2000	21
Crescent Galaxy	46

SEGA CD

Mortal Kombat	18
Tomcat Alley	18
Dragon's Lair	47

3DO

Star Trek Next Generation	18
Shock Wave	18
Escape From Monster Manor	48

MASTER SYSTEM

Masters of Combat	54

NES

Tiny Toon-Cartoon Workshop	56

ARCADE

Super Street Fighter X	58

PORTÁTEIS

Hulk (GG)	15
Aladdin (GG)	20
Mega Man 4 (GB)	60
Desert Speed Trap (GG)	60

PC

Mortal Kombat	79

CIRCUITO ABERTO

A geração 16 bits é ameaçada por consoles mais poderosos; veja o que está pintando no mercado — 12

PRÉ-ESTRÉIA

Uma seleção de primeira com os jogos mais quentes da próxima temporada — 14

ESPORTE TOTAL

A sessão começa arrasando: Nigel Mansell e Tecmo NBA para Mega, além de Stanley Cup para SNes — 50

ARCADE

A *SuperGP* traz, em primeiríssima mão, como sempre, a nova versão de Street Fighter 2 — 58

SUPERGP DICAS

Ninguém nunca ousou tanto, 7 (sete!) páginas com as melhores dicas para todos os sistemas — 61

DETONADOS

Agora ficou fácil chegar ao final de Prince of Persia (Mega) e Rushing Beat 3 (SNes) — 68

COMPUTER ZONE

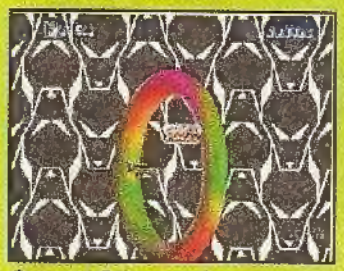
Sega ganha parceria da Microsoft para desenvolver o Saturn, seu novo 32 Bits — 78

SUPERGP EXPRESS

Finalmente Street Fighter ganha uma série de gibis à altura e Beavis & Butt-Head, uma dupla bem maluca — 80

Ilustração de Capa: *Valentim Kepk*

Em Golpe Final, táticas de arrasar para MK, 52



Crescent Galaxy, mais um cart para Jaguar, 46

Todos os golpes de Art of Fighting para Mega, 24

Final feliz de Prince of Persia para Mega, 72

NÃO DÁ PR

Ladies e Gentlemen, apresentamos o primeiro número da ***SuperGamePower***, a mais completa revista de entretenimento eletrônico do país. São 84 páginas (!) de informação quente e correta sobre todos os sistemas de videogame: Nintendo, Sega, Neo Geo, 3DO, Jaguar, CDs, Computadores, Arcades. Da fusão das duas melhores revistas de games do país, a ***Supergame*** (especializada em Sega) e a ***Gamepower*** (especializada em Nintendo) nasceu o Rolls Royce das revistas de games. Todo mês ela vai apresentar o que há de mais novo e mais interessante no mundo dos jogos, com dicas, mapas e informações exclusivas garimpadas por nossa equipe de especialistas. Ao folhear as páginas da ***SuperGP*** — feitas inteirinhas em computadores Macintosh de última geração — você vai se deparar com um padrão gráfico jamais visto, de causar inveja às melhores publicações do mundo. A viagem está apenas começando. Apertem os cintos, peguem os babadores e preparem-se para alucinar. Vejam só o que vem aí:

SUPER GAMEPOWER

CARTAS - uma sessão de interação entre o leitor e a turma de fanáticos da redação. Com dúvidas, idéias de jogos, loucuras, dicas do leitor, broncas, classificados e o escambau. Como incentivo, o melhor desenho enviado para a sessão "Arte no Envelope" de cada mês leva um cartucho de 16 bits. Maior boiada!

CIRCUITO ABERTO - as últimas novidades na área de videogame no Brasil e no mundo. Novos consoles, periféricos, uau! Coberturas exclusivas de nossos correspondentes no exterior.

PRÉ-ESTRÉIA - aqui você fica a par dos próximos lançamentos em carts e CDs.

LANÇAMENTOS - detalhes sobre os jogos, com dicas e avaliação técnica da nossa equipe.

ESPORTE TOTAL - dedicada aos "atletas eletrônicos". Todo mês, uma sessão com jogos de várias modalidades esportivas.

LUTA TOTAL - o grande mestre Baby Betinho ensina dicas, táticas, combinações e apelações de Fighting Games clássicos.

ARCADE - macetes para que você chegue à máquina estriquinando e economize muitas fichas nos fliperamas.

***SUPER GP* DICAS** - as manhas mais quentes do planeta, numa linguagem de fácil compreensão. Só nesta edição são 7 páginas lotadas de dicas para todos os sistemas.

DETONADOS - Em todo número sairão dois títulos detonados de cabo a rabo por nossos pilotos, com todas as manhas de que você vai precisar para terminar os jogos sem crises existenciais.

RA NÃO LER

LOS GRINGOS

GAMEPRO DIRETO DOS USA

Quem (responda se puder), quem, além de nós, conta com uma aliada tão poderosa como a ***GamePro***? Quem? Não precisa ser nenhum fera pra saber que a nossa colaboradora exclusiva é a melhor revista americana no assunto. Com essa linha direta com os States, você fica sabendo, em primeira mão, tudo o que acontece no mundo do videogame.

O CARRASCO

Este bando de vagabundos vai ter que dar duro a partir de agora. Eu exijo dicas e mais dicas, mapas e mais mapas. Tem que detonar - tudo. A ***SuperGP*** é a melhor do universo!

O CHEFE

A EQUIPE

A ***SuperGP*** é feita por uma equipe especializada no que há de melhor na área de VG. Sob a batuta do guru do videogame, **O Chefe**, estão os quatro heróis nacionais do joystick: Marcelo Kamikaze, mestre em RPGs; Marjorie Bros, a bela matadora de simuladores e corações; Lord Mathias, o papa de jogos de ação em geral (e música em particular), além de ninguém menos que Baby Betinho, autoridade mundial em jogos de luta. Um TIMAÇO que garante o show!

MAPAS ANIMAIS

Ninguém faz mapas de jogos como a ***SuperGP***. A utilização de computadores Macintosh e um sistema avançado de video-grabbing (captura direta de telas de vídeo) permite juntar "fotos" para dar uma visão completa e detalhada dos jogos. Aproveite!

COMPUTER ZONE - espaço reservado para a multimídia. Jogos, aplicativos, equipamentos de computadores.
***SUPER GP* EXPRESS** - Aborda áreas de interesse de quem joga videogame, tais como: comics, música, produtos importados, personalidades (cinema, multimídia),...
FINAL STAGE - Encerra a revista em grande estilo, da mesma maneira que um campeão mata um jogo: com as fotos do último estágio de um game por mês.

O FUTURO CHEGOU

A cada dia são lançados no mercado internacional títulos e mais títulos de todo tipo de videogame. Quem tem nas mãos uma ***SuperGamePower*** estará sempre anos-luz na frente de qualquer leitor de publicações menores. A opção é sua! Benvindo ao time! ***SuperGamePower*** é a revista definitiva de games, a melhor do universo. Aproveitem!

FICHAS TÉCNICAS

A ***SuperGP*** apresenta dois tipos de fichas técnicas, a nossa e a das matérias da ***GamePro***. Em ambas o leitor encontrará todas as informações sobre o jogo (sistema, memória, fases, número de jogadores, modalidade), a avaliação do piloto (gráficos, som, dificuldade, fun factor).

SUPER GP CARTAS

MALUCO BELEZA

pôster com os intestinos do Chefe?

Luís Pereira Ramos
Carapicuíba - SP

CHEFE: *Acho que o cara baba. Deve ser do tipo que lê bula de xarope para se inteirar de videogame (vejam a foto). Fique frio, cara, que já remeti para sua casa uma amostra de que meus intestinos estão em pleno funcionamento. Aguarde ansioso. A sua foi a carta mais maluca deste mês.*

Parabéns pela excelente matéria sobre barbeadores elétricos, pelo pôster com a Dercy Gonçalves e pela entrevista com o Fidel Castro. Tenho uma sugestão: por que vocês não ainda não fizeram um

ARTE NO ENVELOPE

Quem enviar o envelope mais legal leva um cartucho 16 bits... todo mês na ***SUPERGAMEPOWER***. Ernesto Sepúlveda (à esquerda) já faturou o seu. Mãos à obra!!

As musas do videogame na versão de Wagner de Almeida Rosa, de São Vicente, SP

O Peter Pan do Diego César Melo, de Biguaçu, SC, não dá sossego para o Capitão Gancho

Sonic e Tail disparam no envelope de André Freitas de Alencar, Rio de Janeiro, RJ

O Chefe vira um presidenciável, de acordo com Adriano Francisco M. Souza, de São Paulo, SP

FASE BONUS

Sem querer puxar o saco, genial a idéia de juntar as 2 maiores revistas do mundo numa só. Não vai sobrar pra ninguém!

Alexey S. de Castro
Salvador - BA

Estou louco para ver a Super GP. Mais uma grande idéia do Chefe.
Lilian dos Santos
São Paulo - SP

A ***Gamepower*** tá animal, radical, destruidora, chocante...

Clube do Gordo
Vitória - ES

Ave, Chefe! Gosto muito da sua revista. Acho que não existe um modo de melhorá-la. Ela é perfeita!

Paulo Periotto
Campo Grande - MS

LEITOR IMPORTADO

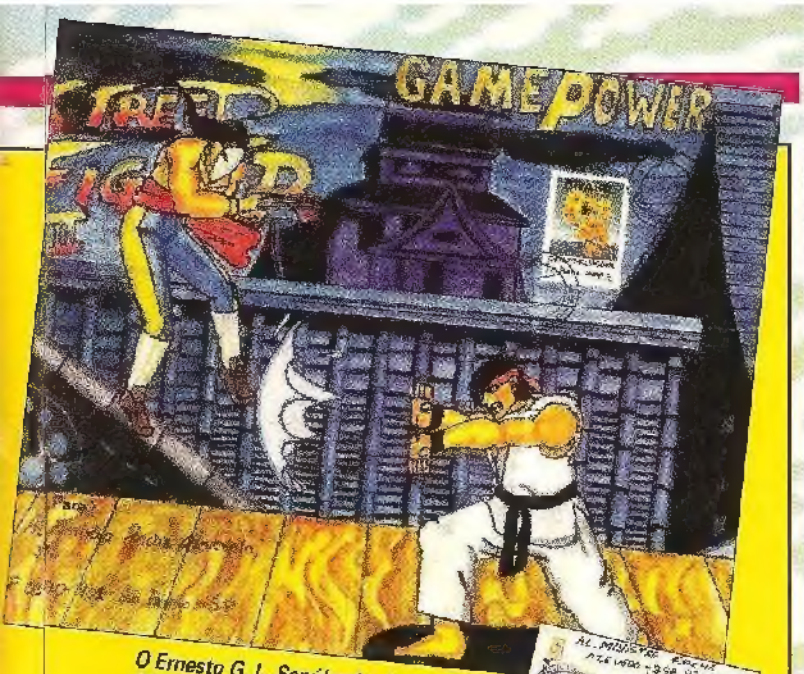
A minha pergunta é para a gata Marjorie Bros. Como começar com mais vidas e continues no jogo **Star Fox**? Se não houver este truque, como posso selecionar fase? Eu sei que é muita pergunta, mas a quem recorrer a não ser a revista número 1 do Brasil?

Ailton H. Holigut
Mickem - Japão

MB: Que chique! Cartinha importada. Olha,as duas dicas que você pediu não existem. A única opção para escolher fases é entrar no buraco negro. Lá você opta entre 3 fases para recomeçar a partida.

GAME IDÉIA

O jogo se chama River Warrior e é uma msitura de fighting game com adventure. Tudo com efeitos 3D. A perspectiva é em primeira pessoa e os golpes são reduzidos a chute, socos e saltos. Você é um monge Shao Lin em peregrinação a um templo no Tibet, cercado por um rio sagrado, que se vê em meio a invasão bárbara das tropas de Genghis Khan. Nas aldeias devastadas você encontra pistas, armas e magias que o ajudarão na jornada. Os gráficos são bem orientais, com demos de paisagens chinesas. A idéia é do leitor Roberto Zóquio, de Campinas - SP
Mande a sua!



O Ernesto G. L. Sepúlveda, de São Paulo, SP, desenhou o Ryt arrepiando

O Hugo do Nascimento Sotana, de Tabapuã, SP, colocou a Gamepower no pódio. Imagine agora, que ela é Super

Kung Lao, por Rafael Oliveira dos Santos, do Rio de Janeiro, RJ

ANIMAL

Esta é a seção Guiness de ***Supergamepower.*** Mande uma foto de seu recorde e receba a nossa avaliação, conforme os critérios abaixo.

Leão é só pra quem é fera mesmo

Leva o tigre os que têm futuro com o controle na mão

Troféu gatinho: para jogadores que têm que tomar muito leite

SUPER PROMOÇÃO SEGA CD

BEM-VINDO À PRÓXIMA FASE

Conheça os 60 possuidores de Mega Drive que entraram para a Era do CD.

Amanda Couto Calazans Silva	Isaias de Paula Máximo
Amanda Donatiello de Campos	Ivamar Marcos Melo de Paiva
Anderson Tadashi Tokuy	Jader Portela Lagrota Felix Junior
André Felipe F. Amorin Oliveira	Karla Pereira de Oliveira
Antonio Carlos Bezerra da Silva	Luciano Prata de Souza Silva
Antonio Carlos Lima de Barros	Luiz Antonio de Carvalho
Arildo Galvão Junior	Luiz Carlos de Medeiros Jr.
Benedita Vieira Denardo	Luiz Carlos Lemos Alves Junior
Bruno Scramignon Chagas	Luiz Roberto da Silva Araguão
Carla Kohn	Luiz Verzignassi
Carlos Eduardo Sá Moreira	Marcelo de Castro
Carlos Eduardo de Andrade	Marcelo Sidi Fiorita
Carlos Manuel Saraiva Sá	Márcio Pereira da Fonseca
Carolina Fons Laydner	Olavo Araujo Costa
Claudinei Pedro de Aguiar	Philipe Torrent de Castro Medeiros
Daniel dos Santos do Nascimento	Rafael de Paula Milanes
Daniel Pereira Rocha	Raphael Richetti Vieira
Daniel Queiroz Pereira	Renan Guerra
Daniella Lopes Rodrigues	Renato Batista dos Santos
Denilson Xavier Alves	Ricardo Maurcício Sakiyama
Diego dos Reis Barbosa	Ricardo Ribeiro de Azevedo
Ednei Gonçalves Leão	Rodolfo Maria de Albuquerque Araújo
Edson Madia	Rodrigo Nunes Thomé
Eduardo Daumerie da Cruz	Roberto da Costa Gomes
Felipe Jardim Gonçalves Almeida	Samaya Carvalho Rocha
Fernando Castro Rodrigues	Thiago Botelho de Freitas
Floriano Candido Cunha	Thiago Souza Brasil Pinheiro
Helton Pereira Rodrigues	Valéria de Oliveira Bianco
Humberto Conrado Pinheiro Dapieve	Walter Arazi Neiva
Humberto Caldas de Oliveira Melo	Wilson Luiz Pignata Junior

Certificado de Autorização M.E.F.C. 01/00/219/93

SEGA TEC TOY

A CARTA DO MÊS

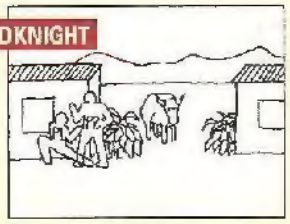
O campeão do mês é Bruno Sérgio C. de Oliveira. Mandou arte no envelope, e dicas para ver cenas secretas do jogo **Ethernal Champions**. Grande! Na tela de escolha, selecione "Two Players" e vá à luta. Com o controle 1, acerte o oponente até restar só um golpe para sua morte. Veja em que fase você está e posicione os personagens de acordo com o desenho. (P1 - personagem 1 e P2 - personagem 2).

Taz, Mickey, Mônica, Mario e Bart são alguns dos personagens da galeria do Bruno S. C. de Oliveira, do Rio de Janeiro, RJ

XAVIER

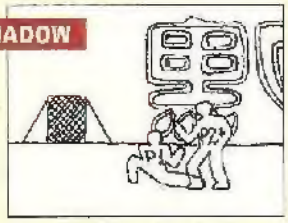
O oponente queima até os ossos e sua cabeça rola

MIDKNIGHT



Surge um helicóptero que lança um missil no corpo do lutador, que vira cinza

SHADOW

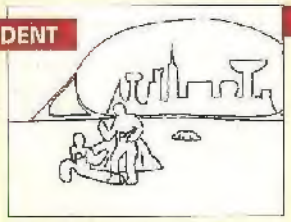


A rede elétrica do letreiro electuta o oponente, que perde um olho e explode

RAX

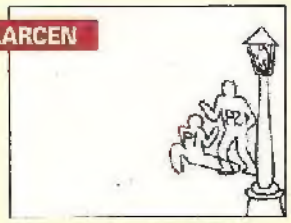
Um robô transforma o inimigo em cinzas e um aspirador de pó flutuante leva os restos mortais

TRIDENT



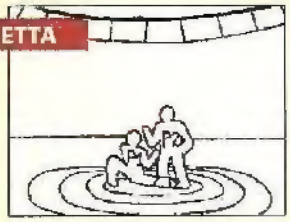
O mar suga o lutador que se debate. O sangue aflora

LARCEN



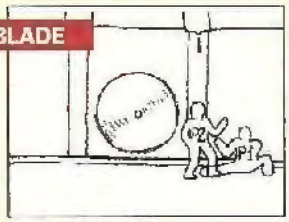
O adversário é metralhado por gangsters que passam dentro de um carro

JETTA



Um tremor de terra abre uma cratera no chão que engole o lutador

BLADE



A hélice suga o lutador que se debate em vão

Akira E. A. Gora

Gostaria de saber com quantos "mega" virá o jogo **Mortal Kombat 2** para Mega. É verdade que este jogo sairá para o CD-ROM do Neo Geo? Como eu posso conseguir um catálogo de jogos do Super Nes? Por favor, me ajudem

Fábio Montenegro
RS

*AKIRA: Sinceramente, este jogo é lançamento de arcade. Por enquanto ainda não sabemos nada sobre **Mortal 2** para consoles domésticos. O CD do Neo Geo não existe. Quanto ao catálogo, você encontra os melhores títulos em Snes e demais sistemas de videogame no sumário da novíssima **Super GP**.*

GAME POWER OMBUDSMAN

RPGs

Estou escrevendo porque gostaria de saber a opinião do Marcelo Kamikaze sobre os cinco melhores jogos de RPG de SNes para iniciantes.

Márcio Kaneko
São Paulo - SP

*MK: As minhas indicações são as seguintes: **Zelda**, **Secret of Mana**, **Dragon Quest I-II**, **Ys IV**, e **Soul Blazer**. Com o tempo, depois de ganhar alguma experiência no gênero, você vai poder finalmente encarar **Final Fantasy** o **Dragon Quest V**, jogos um pouco mais complicados, que exigem certa prática.*

Super GP Responde

O FATAL DE RAYDEN E MAIS

Baby, existe alguma manha para acionar os fatais na tela de **Mortal Kombat** de SNes ficarem iguais ao do arcade? Como fazer o fatal de Rayden no Master?

Jefferson N. de Melo
Curitiba - PR

BB: Esta manha de fazer o jogo ficar igual ao arcade não existe (se eu soubesse quem passa estes boatos ridículos, ah... a coisa ia ficar feia). O fatal de Rayden no Master é acionado por meio da seguinte sequência: →→←← + 1.

Help! Ganhei uma fita do **Alex Kidd High-Tech World**, mas não consigo passar de um bendito castelo.

Eduardo Batista de Oliveira
Rio de Janeiro -RJ

LM: Uma boa password para este jogo é KepYsOpLRZ. Essa não costuma falhar!

JOGO FRÁGIL

Adoro jogos de videogame, principalmente o **Super Street Fighter II**. Sou apaixonada por Vega e gostaria de saber um pouco mais sobre ele: idade, origem, etc... Aproveito para dizer que a matéria sobre **Super Street Fighter** estava demais!

Tatiana Maria Nege
Lençóis Paulista - SP

MB: Tati, adorei a sua letra e o bom gosto no papel de carta. Caprichou legal!

Gostei ainda mais de saber que você, como eu, é uma verdadeira fanática por **Super Street Fighter II**, contrariando a idéia que muita gente faz sobre nós, garotas, curtirmos jogos de luta. O Vega é natural da Espanha, nasceu em 17 de abril num ano desconhecido e sua técnica de luta é uma arte marcial chamada Savate.

*PS. As meninas do videogame terão um espaço exclusivo na **Super GP**. Escrevam!*

Nintendo
PLAYTRONIC
NÓS FAZEMOS O FUTURO
THUNDER GAMES
SEGA
TEC TOY
Bonés NBA e NFL
Filmes Infantis
Fone/Fax: (011) 917-2228
RUA BARÃO DE TRAMANDAÍ, 293A - VILA ALPINA
SÃO PAULO - SP - CEP: 03207-000
LIGUE AGORA
REMETEMOS PARA TODO BRASIL VIA SEDEX
VALORIZE SEU REAL!
AQUI VOCÊ ENCONTRARÁ TODA LINHA PLAYTRONIC E TEC TOY, COM GARANTIA E ASSISTÊNCIA TÉCNICA EM TODO TERRITÓRIO NACIONAL, ALÉM DE UMA INFINIDADE DE FILMES INFANTIS E JOGOS PARA PC E AMIGA.

REALIZAÇÃO

SUPER GAMEPOWER

APOIO

SEGA ECTO

A ADRENALINA VAI CORRER SOLTA!

PREPARE SEUS NERVOS!

A revista definitiva de games saiu na frente e já está promovendo um concurso animalesco. SUPERGAMEPOWER está dando prêmios alucinantes aos 10 sorteados que responderem corretamente à pergunta: QUAL A REVISTA QUE NASCEU DA UNIÃO DE SUPERGAME E GAMEPOWER?
Leia o regulamento abaixo com atenção, preencha o cupom impresso na cartela que acompanha a edição e envie pra gente. Aí, é só começar a torcer, cara!
Prepare a adrenalina e participe!

1º PRÊMIO

2º e 3º PRÊMIOS

4º e 5º PRÊMIOS

Não esqueça de pôr o número do seu CIC ou do CIC do seu responsável.

6º ao 10º PRÊMIOS

REGULAMENTO:

● A promoção "SUPERGAMEPOWER 01" é aberta a qualquer pessoa no território nacional, com exceção dos funcionários da empresa patrocinadora e de seus parentes diretos;
● Para participar basta preencher o cupom que veio na cartela que acompanha esta edição de SUPERGAMEPOWER, com letra de fôrma, com todos os dados solicitados (não esqueça o número do seu CIC ou do seu responsável), colocando o nome da nova revista, que nasceu da união das revistas "SUPERGAME" e 'GAMEPOWER";
● O cupom deverá ser recortado da cartela, colocado em um envelope e remetido para a EDITORA NOVA CULTURAL LTDA, Caixa Postal 9442 - CEP 05999-999 São Paulo, identificando do lado externo do envelope: "PROMOÇÃO SUPERGAMEPOWER 01";
● Só terão validade os cupons originais, desde que postados ate 12/05/94, valendo como comprovante o carimbo do correio;
● O sorteio dos prêmios será feito entre os participantes que preencherem corretamente o cupom e será realizado na sede da NOVA CULTURAL, no dia 16/05/94, por uma comissão por ela designada, com livre acesso aos interessados. Os cupons que não atenderem às condições básicas descritas serão invalidados;
● A relação dos ganhadores será publicada na edição 03 de "SUPERGAMEPOWER", que circulará no mês de Junho/94;
● A entrega dos prêmios será feita na sede da NOVA CULTURAL para os ganhadores que residam na cidade de São Paulo; os demais ganhadores receberão o prêmio pelo correio;
● Serão distribuídos 10 prêmios no total, como já foi especificado.
1º PRÊMIO: 01 SEGA CD
2º e 3º PRÊMIOS: 01 CONSOLE MEGA DRIVE para cada um;
4º e 5º PRÊMIOS: 01 CONSOLE MASTER SYSTEM para cada um;
6º ao 10º PRÊMIOS: 01 FITA MEGA DRIVE para cada um.

SUPER GP CARTAS

Pegadinha

Quem viu a pegadinha da **Gamepower** número 21 e respondeu que Megaman não pode ficar com 4 tiros na tela, acertou.

ACHE O ERRO

Alguma coisa está errada nesta foto. Descubra o que é.

BRONCA

GAME CLUBES

JOINVILLE - SC

Maniac Games Club - especialistas em Mega e Nintendo. Para se associar, envie 2 fotos 3 X 4 e o equivalente a 1 dólar, na cotação do dia para a rua Santa Cecília, 321, Joinville SC. Tel.: (0474) 37-1366. Contato: Wilson Souza Neto

UBATUBA - SP

Clube com jornal, promoções e carteirinha. Enviar foto 3 X 4, nome e endereço, console e Cr$ 1.000. O endereço é rua Acre, 130, CEP 11680-000 Ubatuba, SP.

CLASSIFICADOS

Para quem está com um Wave Machine parado na garagem e está louquinho por um videogame eis a oportunidade. O Fábio de São Paulo, tel.: (011) 291-5038, quer rolar seu Nintendozinho com a fita **Street Fighter II** pelo patinete motorizado.

O Rodney quer trocar um computador DD Plus da Gradiente com 10 fitas, por um Shes-G, um Master System por um Mega Drive. O [illegible]

O Caetano quer trocar um Mega [illegible]

Fitas de Game Gear. Quem quiser rolar mais de 35 jogos deste sistema por outros títulos, deve ligar para Daniel, no (051) 593-6828, Novo Hamburgo - RS.

O negócio do Felipe é vender vários títulos para Nintendo. Ele diz para os interessados ligarem para (011) 270-4882 (São Paulo) das 19:00 às 22:00 horas.

A Revista 2 em 1 é sua. Escreva para as novas seções de SUPERGAMEPOWER

O Chefe se juntou ao quarteto que não desafina Lord Mathias, Baby Betinho, Marjorie Bros e Marcelo Kamizaze para fazer a revista mais animalesca do universo, a ***SUPERGAMEPOWER***. Mas a nova, super e power redação quer contar com a participação de todos na nova revista. Sugira, critique, elogie, dê uma viajada e faça arte nos envelopes. Aqui não é a casa da sogra mas as portas estão sempre abertas para o leitor.

Supergamepower
Caixa Postal [illegible]
São Paulo, SP - CEP [illegible]

D.T.A. Games

COM AGILIDADE SUPERSÔNICA

ENTREGAMOS EM SUA RESIDÊNCIA TODOS OS PRODUTOS

SEGA

ÚLTIMOS LANÇAMENTOS, VIDEO-GAMES, CARTUCHOS, ACESSÓRIOS E BRINQUEDOS.

ATENDIMENTO PERSONALIZADO

FONE: (011) 820.6921 820.1566

DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL

3DO

Compre um 3DO e leve um Photo CD da Kodak

O Real (videogame padrão 3DO) da Panasonic foi lançado no Japão no último dia 20. A Kodak entrou pra valer na jogada e resolveu fazer uma promoção em conjunto: o Real será acompanhado por um filme e um CD virgem para Photo CD, totalmente grátis. Só será necessário desembolsar a grana para revelação (US$ 1,00 por foto). Em cada CD cabem em torno de 100 fotos e ainda é possível ampliar e rotacionar no aparelho. A Kodak faz marketing em cima do produto e a Panasonic aumenta a relação custo/benefício do seu 3DO. Isto que é primeiro mundo!!

Além de ter um console de última geração, tem-se a oportunidade de testar o Photo CD e esquecer de vez os álbuns. Fora a vantagem que as fotos não desbotam

STRIP FIGHTER

A softhouse pirata mais famosa do Japão, a Hacker International, está com seu mais recente produto no mercado: é **Strip Fighter**. É isso mesmo que você está pensando: um misto de **Street Fighter** e strip-tease, quer dizer quem perde tira a roupa. Muitas gatas à disposição.

SONIC 3, O MISTÉRIO

Todo mundo já sabe que **Sonic 3** já chegou ao mercado pela Tec Toy e possui capacidade de 16 Mega. Também foi lançado nos EUA. No Japão, **Sonic 3** só sai em maio. Parece que alguma coisa está errada, não acham? Resolvemos ir atrás e descobrimos que a versão japonesa terá 24 Mega! O que o jogo vai apresentar a mais ninguém sabe...

16 Mega nos EUA e Brasil, 24 no Japão: cadê nossos 8 Mega?

O negócio é se ligar na Super GP para ficar por dentro

CONSOLES E MAIS CONSOLES

LANÇAMENTOS ESQUENTAM TEMPORADA

Esse pode ser o último ano da supremacia de mercado da geração dos 16 bits. A próxima leva já anda colocando as manguinhas de fora com os consoles da Panasonic (3DO) e da Atari (Jaguar). Além disso, as duas "grandes do videogame", a Sega e a Nintendo, devem acelerar seus projetos nesse sentido. A Sega, mais uma vez, deve ficar com a pole-position em relação à Nintendo graças ao projeto Saturn. Correndo por fora, ainda estão a Sony e Nec. As duas prometem pôr ainda mais lenha na fogueira na briga pela disputa do mercado de games. O ano de 1994 está apenas começando...

3DO - reúne gráfico, som, multimídia, apoio de fabricantes de hardware e software

Jaguar - 64 bits, mas sem o apoio das softhouses americanas por enquanto

SATURNO

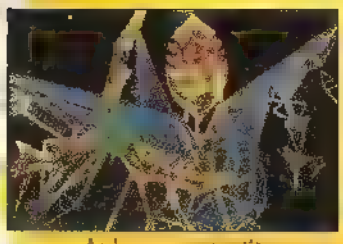
Mais fotos do Action Game

E imagens inéditas de Soccer

Mais novidade no pedaço. A Sega resolveu colocar mais dois processadores no seu "32 bits". Agora são 9 no total. E o CD terá velocidade dupla (300 KBytes/seg.) e não mais quádrupla. O CD Drive contará com uma CPU a parte, o que possibilita que processe o jogo enquanto o CD lê os dados! Que poder!

FX DA NEC

A NEC também prepara seu 32 bits. Pelas fotos dá pra ter uma noção da capacidade do FX. As imagens foram geradas numa workstation exclusiva para desenvolver jogos do novo console. Mas o FX terá essa capacidade. O melhor dele é a velocidade da animação: 30 quadros por seg. Se melhorar estraga!



As imagens constituem um arraso, mas resta esperar pelos jogos que podem aparecer. Grande promessa

PS-X

O poderio do PS-X da Sony você já deve ter confirmado nas revistas ***Gamepower*** e ***Supergame*** anteriores. Além de gráficos e sons de arrasar, já foi confirmado o apoio da Konami (**Castlevania**, **Twin Bee**, entre outros), Capcom (**Street Fighter**, **Megaman**, etc.), Namco (**Ridge Racer**) e Bandai (**Dragon Ball Z**). Esse é outro console que promete chumbo grosso!

PROJECT REALITY

A Nintendo está meio quieta ultimamente. O projeto Reality só tem realidade no nome até agora. A empresa não tem falado nada de novo sobre seu 64 bits nem sobre qual o estágio em que está o projeto. Na CES (a maior feira de eletrônicos do mundo) nada se mostrou. Será que a Nintendo está quieta e pronta para dar o bote? Mistérios...

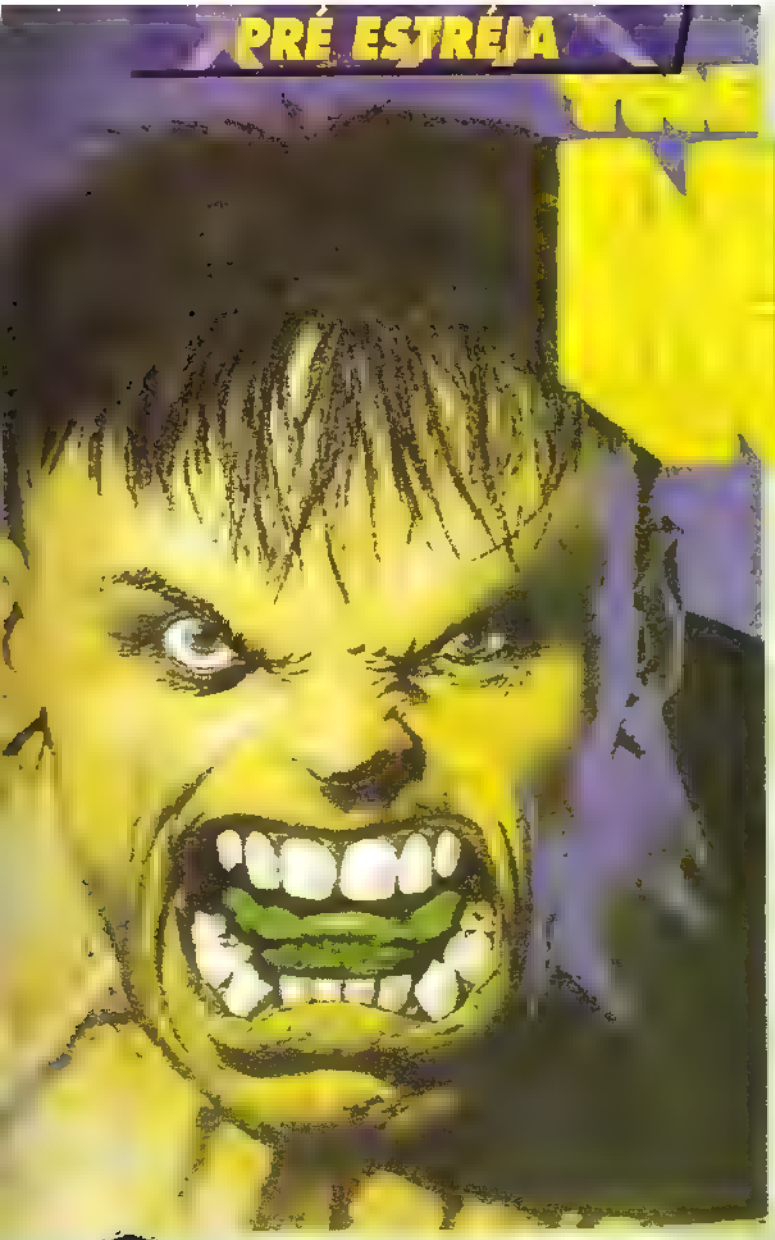
10

Sugestões para quem não sabe o que fazer com o Atari 2600

1. *Faça o que sempre quis e jogue console e tudo mais pela janela*
2. *Venda por um preço "camarada" para aquele seu priminho querido*
3. *Faça um comercial caseiro com teste das facas Ginsu*
4. *Tire a tampa e use como o prato de comida do cachorro*
5. *Monte um rádio com as peças e ouça a Copa do Mundo de 94*
6. *Desmonte-o e aproveite os parafusos de rosca soberbas*
7. *Empregue-o como carenagem de carrinho de rolimã*
8. *Tire o miolo e utilize o restante como forma de gelo*
9. *Doe para a sala Atari 2600 do Museu de Tecnologia em S. Paulo*
10. *Faça um estudo sobre os efeitos de 220 volts num aparelho para 110*

PARTICIPE: mande suas sugestões para a redação de *Supergamepower*

INCRIVEL HULK



Por ***Scarry Larry***

O que é o que é que é grande, verde, cheio de músculos e desconhecido? Fora o bife de ontem, o que poderia ser? Isso mesmo, bidu, o Incrível Hulk está de volta com tudo, com lançamentos simultâneos para Mega Drive, SNes e o Game Gear.

The Incredible Hulk da U.S. Gold traz um monstro sagrado dos quadrinhos Marvel para o videogame. A julgar pelos gráficos e backgrounds chocantes que vimos no cartucho preview, este game pode ser cotado como... incr'vel! As versões para 16 bits (Mega e SNes) são virtualmente idênticas (com a sutil diferença que no SNes ele vai ser ainda mais musculoso), cada qual com cinco fases de pancadaria desenfreada. Na versão para Game Gear o cartucho virá com 4 Mega e cinco fases.

DE FICAR VERDE

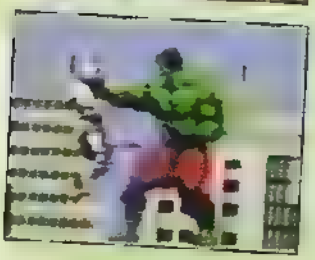
The Leader, arqui inimigo de Hulk, coloca em prática o seu plano de conquistar a Terra." Você surge como o Dr. David Banner para depois se transformar em Hulk. Lutando contra o exército de Leader, você abre caminho nas ruas, armazéns, cavernas, e outros nichos de criminalidade. Centuriões romanos, robôs de guerra e alienígenas podem não ser tão poderosos como a criatura verde, mas espere até chegar aos quatro chefões: Rhino, Absorbing Man, Abomination e Tyrannus. Para complicar, quando Hulk apanha muito, Banner volta à cena. Doutor Banana, ops, Banner, não fica parado por aí, esperando para apanhar. Em algumas áreas secretas ele pode encontrar metralhadoras e poderes para compensar sua fraqueza.

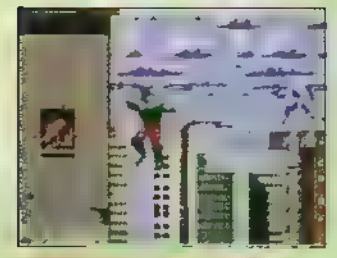
BATA PRIMEIRO, PERGUNTE DEPOIS

Os adeptos da filosofia "bata antes, pergunte depois" vão se dar bem. Nos sistemas de 16 bits o boneco apresenta uma variedade de mais de 25 movimentos. E cada vez que colhe cápsulas de plutonium ele fica mais forte, com mais variantes de golpes. Por exemplo, com um simples bater da palma das mãos e.e produz uma onda de choque devastadora. O Ball Mash vai derrubar robôs como pinos de boliche. Já o Super Stomp acaba com todos os inimigos da tela num piscar de olhos. Fiquem atentos e preparados para a Hulkmania!

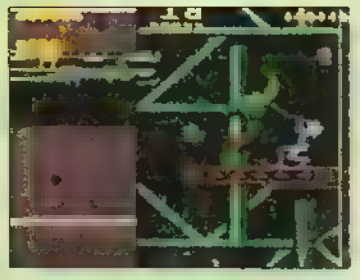
The Incredible Hulk
U.S. Gold
Game Gear e Mega Drive - Outono 94
SNes - Inverno 94

Os carinhas vão ter um contato imediato de terceiro grau

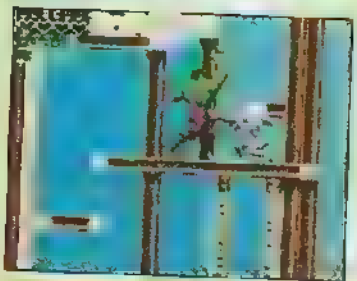


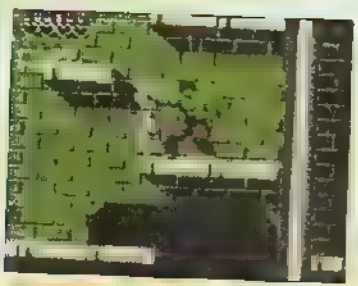


Super NES



Game Gear





PRÉ ESTRÉJA

MEGA DRAGON BALL Z

bandai | abril | 16 mega

Jogo da série de desenhos animados de grande sucesso. Trata-se uma mistura das duas primeiras versões para SNes. É um jogo de luta bastante peculiar, com batalhas aéreas, e raios que pegam toda tela (para usá-los é necessário possuir power). Mas podem-se neutralizar, rebater e até defender tais poderes. A fabricante pretende dar uma melhorada na luta corpo a corpo, ponto que deixou um tanto a desejar na versão SNes. As previsões indicam a inclusão de personagens exclusivos para Mega Drive. Goku, Gohan e Freeza já estão absolutamente garantidos. As vozes sao as mesmas do desenho. Esse lançamento da Bandai está previsto para esse mês.

Goku usando seu Thrash Down Kick, no SNes

Goku se concentra para ganhar power e usar os poderes

Os gráficos se mostram limpos, sejam fundo ou personagens

As batalhas de corpo a corpo são (também) o forte no Mega

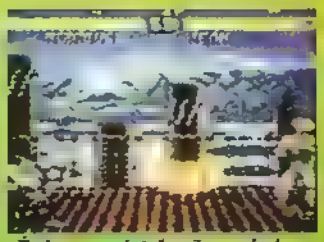
No 2 do Sides, a jogabilidade melhorou

NEO GEO FIGHTER HISTORY

data east | maio | 20 mega

Conversão do arcade cuja sequência está sendo produzida para Neo Geo. O estilo é bastante semelhante ao que foi consagrado com **Street Fighter II** e os controles também seguem essa linha (1 direcional e 6 botões). No entanto, cada personagem apresenta um ponto fraco específico. No caso de você concentrar seus ataques nesses pontos, ele irá piscar. Caso persista no ataque, o personagem acaba rasgando a roupa e ficando inconsciente (tonto). São 9 personagens, mais 2 escondidos (um deles não podia ser outro senão o garoto-propaganda da Data East, Karnov).

Mars quer provar que a luta livre e a melhor arte marcial



É claro, projeteis não poderiam faltar num jogo de luta

Quem tem experiência em Street não vai ser difícil

Fei Lin, originaria da China, é especialista em kung fu

O mascote da Data East, Karnov tambem esta na briga

Acima um dos lutadores secretos Clown

SNES

WORLD HEROES 2

saurus | n/d | 24 mega

Mudman, um dos personagens mais esquisitos do jogo, encara Ryoko, uma estrela do Judô

Rasputin tem golpes estranhos e hilários. O pirata é sério

World Heroes tem o modo Normal: igual aos outros e

Mais um da série 100 Mega Shock do Neo Geo que é convertido para SNes. **World Heroes 2** constitui um fighting game com um sistema bastante original. Para começo de conversa, existe um modo de contra-atacar até os arremessos, desde que você consiga agarrar o cara que o arremessou (o timing é fundamental nessa operação). Também é possível devolver a magia que o oponente joga em seu personagem: simplesmente defenda a magia no último instante (mais uma vez, encontrar o timing é uma tarefa bastante complicada). A versão para SNes tem outras novidades, como a presença de Neo Geegus e Dio, os dois T-1000 cover,

.. o modo Death Match, onde a barra de energia é uma para 2

Escolha entre os 14 personagens a sua disposição

como seu personagem. Então são 16 personagens no total (os 14 do Neo Geo e mais os 2 novatos). Cabe a você pegar o controle e mandar ver nos 24 Mega de capacidade desse lançamento.

Ryoko: seu estilo é o Judô

Hanzou: um ninja pertencente à Iga

Rasputin: um mago muito doidão

Janne: espadachim da Revoluçao Francesa

Fuuma: pertence à facção Fuuma, inimigo mortal de Iga

Mudman: controla os espíritos

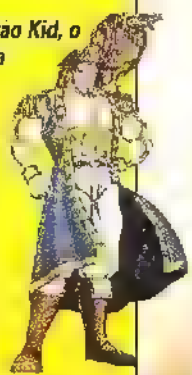
Brocken: militar alemão cibernetizado, está armado até os dentes

Erik: é um viking remanescente da Noruega

Muscle Power: americano, e o rei dos ringues

Shura: mestre de Muay Thai

Genghis Khan, combatente da Mongolia



Capitao Kid, o pirata

Dragon: astro do Kung Fu

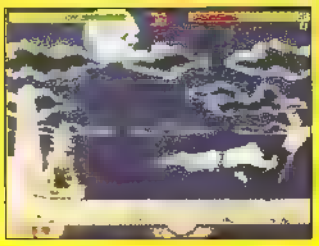
Johnny Maximum das quadras para os combates

PRÉ ESTRÉIA

MORTAL KOMBAT

arena | disponível | CD

Quem não aguenta esperar nas longas filas para jogar **MK II** em arcade, tem uma grande opção em consoles domésticos. Esta versão para Sega CD passou por uma reavaliação drástica pelo time da Arena. Detalhes do cenário, cores e animação dos personagens foram reprogramado do original. O resultado ficou próximo à qualidade do arcade, inclusive as músicas e vozes digitalizadas. A jogabilidade está mais rapida e com novos golpes. O tempo de acesso e o problema das vozes, foram resolvidos de vez.



3DO SHOCK WAKE

ea | abril-junho | CD

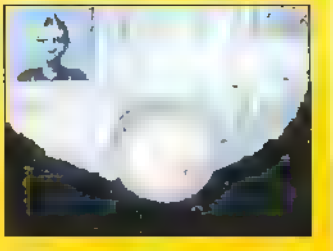
Um filme de ficção científica ou mais um superjogo da 3DO? Fique com a segunda. **Shock Wave** é a concepção da Eletronic Arts de um simulador futurista. A visão é do interior do cockpit do caça F-177. Você sobrevoa paisagens em texture mapped criadas a partir de fotografias aéreas e trava combates com espaçonaves alienígenas renderizadas com gráficos 3D. Tudo em tempo real! As imagens dos atores foram trabalhadas a partir de fotos. As musicas e sons tem qualidade estéreo com Dolby Surround Sound. A EA planeja produzir uma versão de vídeo interativo para ser usada no novo cartucho Panasonic 3DO

MPEG para emular pixels com qualidade VHS em 30 frames por segundo.

3DO STAR TREK

spec holobyte | julho-outubro | CD

Enquanto as versões deste jogo para SNes e Mega Drive invadem o mercado, a versão da 3DO ainda tem um longo caminho mas promete. O game irá enfatizar a ação com uma complexa história e grandes gráficos. Você controla a nave, interagindo com novas raças e mundos e enfrenta os oponentes numa sequência de batalha em first person. Fala se em chamar o elenco original da série para gravar as vozes dos personagens.



SEGA CD TOM CAT ALLEY

sega | disponível | CD

Dados atualizados, vídeo de tela inteira e imagens de atores reais dentro do cockpit. No papel de um oficial de interceptação por radar, você se sentará no banco traseiro de um F-14 X Tomcat escolhendo as armas, sistemas de defesa e controlando a navegação e o rádio da aeronave. São sete missões contra um renegado ás da aviação russa. Manobras radicais de 360 graus. O responsável por este espetáculo e Sam Nicholson, diretor de fotografia e efeitos especiais dos filmes Ghostbusters e Star Trek. Dispensa comentários!

OS MELHORES JOGAM AQUI !

A LKC VÍDEO DO BRASIL acaba de se tornar uma empresa autorizada para venda e distribuição dos produtos PLAYTRONIC / NINTENDO para locadoras e revendas de todo Brasil
Isto significa que a partir de agora, em todas as lojas da LKC, você encontrará a qualidade que só os produtos fabricados no Brasil e que são garantidos pela PLAYTRONIC possuem.
A partir de agora, para comprar um produto NINTENDO legal, basta ligar para a loja LKC mais próxima de você.

LKC: O que já era legal ficou ainda mais !

LKC SÃO PAULO - TATUAPÉ
R. Apucarana, 1.209 - F. (011) 217-3933 T. Chave

LKC SÃO PAULO - MOOCA
R. Oratório, 1.240 - F: (011) 264-6734

LKC SÃO PAULO - BROOKLYN
R. Guararapes, 204 - F. (011) 535-4981

LKC GUARULHOS - SP
R. Barão de Mauá 716 - F. (011) 209-0537

LKC MOGI DAS CRUZES - SP
R. Otto Unger, 158 F. (011) 469-9125

LKC SÃO PAULO - SÃO CAETANO DO SUL
R. Amazonas, 898 - F. (011) 441-4192

LKC GUARATINGUETÁ - SP
R. São Francisco, 97 - F. (0125) 32-1929

LKC RIO DE JANEIRO - RJ
R. Cde. de Bonfim, 245 s/ 104 F. (021) 228-4040

LKC FOZ DO IGUAÇU - PR
R. Manoel Rodrigues Filho, 5.090 - F: (0455) 22-2969

LKC POUSO ALEGRE - MG
P.A. Shopping, 4o Piso - F: (035) 421-4198

LKC BRASÍLIA - DF
SQLN 21 BLOCO C LOJA 33 - F: (061) 273-9083

LKC BELÉM - PA
Av. Gov. José Malcher 1.667 - F. (091) 222-4 90/1414

LKC SALVADOR - BA
R. Bernardo M. Catharina, 171 - F: (071) 235-5171

LKC FORTALEZA - CE
Av. Eng. Santana Jr., 2.828 - F. (085) 264-6763/9545

LKC JOINVILLE - SC
R. Campos Salles, 495 - F. 0474) 33-9149 22-9860/7974 FAX

LKC CAXIAS DO SUL - RS
Shopping Praiaveira Lj. 27 - F: (054) 223-1793

LKC PORTO ALEGRE - RS (NOVA)
Av. Carlos Gomes, 2119 - F. (051) 338-1755

LKC PETRÓPOLIS - RJ (NOVA)
Estrada [illegible] Industrial 10035

Nintendo
PLAYTRONIC

THE Best play Here
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

LKC
VÍDEO DO BRASIL
FRANCHISING E ABERTURA DE NOVAS LOJAS
Rua Mateus José, 1233 - Tel. (011) 954-9418
Fax: (011) 954-8392 - SÃO PAULO -SP

PRÉ ESTRÉIA

BLACKTHORNE

interplay	abril-junho	n/d

Nessa mistura de aventura, ação, fantasia e ficção científica você vai encarnar o príncipe Blacktorne, encarregado de combater o monstruoso exército de Sarlac. Mas não pense que suas incumbências se resumem a lutar. Também é preciso que você encontre os fragmentos da Lifestone (pedra da vida), que se encontram espalhados pela superfície do planeta Tuul. Astúcia, rapidez e uma pistola - essas são as únicas armas que o jogo oferece para enfrentar a legião de inimigos que pretende complicar a sua vida. Um excelente rotoscoping e sons digitalizados limpos contribuem para fazer dos quatro mundos imaginários uma aventura das mais realistas. Agora é com você.

DISNEY'S ALLADIN

sega	maio	4 mega

Este cart, licenciado pelos estúdios Disney, apresenta a mesma história usada no filme Com muito mais sequências de side-scrol ing que a do Mega Drive, essa versão de **Disney's Alladdin** para Game Gear é uma corrida desenfreada. Hora nas ruas de Agrabah, hora nas cavernas das maravilhas, ou mesmo a bordo do luxuoso tapete mágico, nosso herói enfrenta desafios das arábias para encontrar o seu amor - a bela Jasmine. Nesta busca foram também incluídas aventuras inéditas como o encontro com Tiger God (deus tigre) e o Palácio do Vizir. Tudo do bom e do melhor: backgrounds detalhados, animação fluente e rápida e sprites grandes, fazem desta uma aventura mágica.

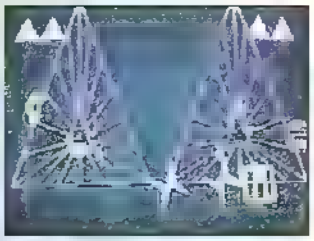
SPEEDY GONZALES

sunsoft	abril	16 mega

JAGUAR TEMPEST 2001 - JAGUAR

atari | março | n/d

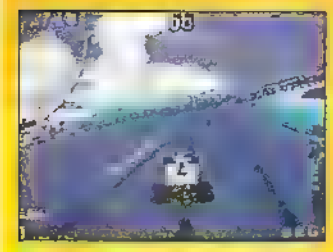
O clássico e quase pré histórico shooter vetorial da Atari está de volta às telas, dessa vez para o Jaguar. Este cart não passa de uma cópia carbono (um pouquinho melhorada) do original, exceto pelo controle, hoje muito mais maneiro. Você dispõe de quatro modos: original, Plus, 2000 e Duel. Novas apresentações e opções incluindo opção para dois jogadores, que cooperam entre si, coloração 3D e gráficos de fundo alucinantes. Continua sendo um shooting divertido e bem feito, já devidamente aclamado pelos gamers da antiga.

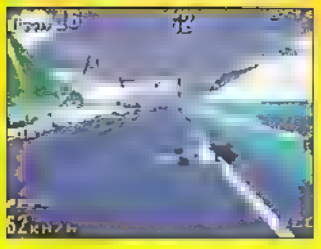


MEGA VIRTUA RACING

virgin | disponível | 24 mega

A Sega conseguiu enfiar o já clássico jogo de arcade num cartucho de Mega Drive. É claro que nao é a mesma coisa. Os gráficos sao piores, mas no geral este cartucho é excelente.





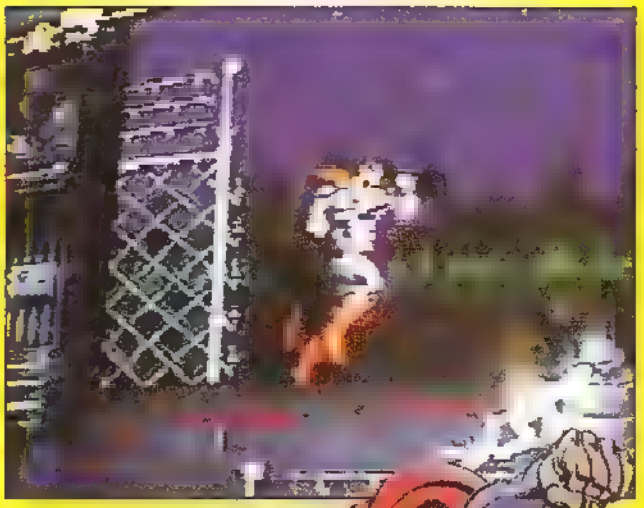
Com o controle de seis botões, você consegue as quatro perspectivas diferentes do jogo original. A maioria dos cenários foi conservado também. Não dá para jogar com oito ao mesmo tempo, mas a opção para dois com te a dividida funciona bem. Este é o primeiro jogo da Sega com o chip SVP, parecido com o SFX da Nintendo. Vai ser bom (e caro).

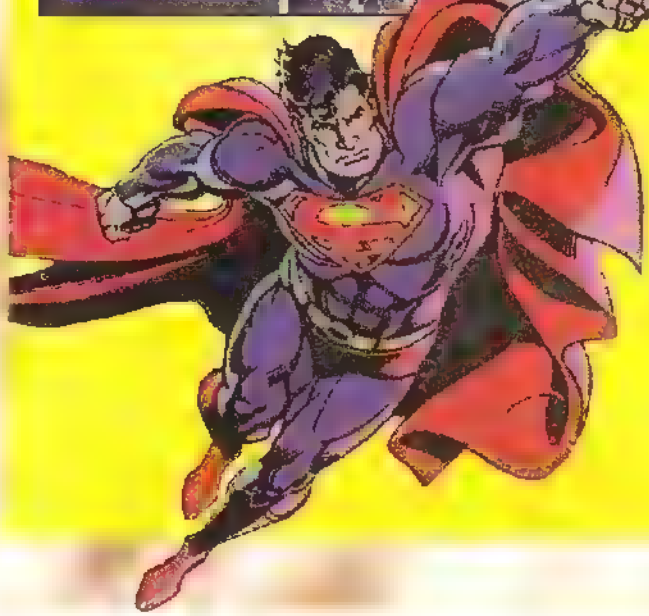
SNES DEATH OF SUPERMAN

sunsoft | julho | 16 mega

A morte e ressurreição do Super-Homem nas páginas da DC Comics causaram verdadeira comoção nos quatro cantos do p aneta. Como não poderia deixar de ser, a mídia dedicou páginas e mais páginas ao assunto. Todo esse auê acabou levando a Sunsoft a tomar o super-herói como tema para seu novo cart. Num conflito contra Daros, o Super Homem vai desta para melhor. Para substitu-lo aparecem em cena quatro novos personagens: Eradicator, Superboy, Homem de Ferro e um Ciborgue, cada qual com seus movimentos e

personalidade característicos. A jogabilidade obedece ao mesmo est'lo já consagrado por **Final Fight**, mas com combinações próprias.





TELA DIVIDIDA PARA DOIS JOGADORES.

CHOCANTE FASE DE BÔNUS EM 3-D.

Son

© 1994 SEGA.

FOX

O JOGO MAIS ARRASADOR DO MOMENTO.

16 MEGA DE PURA EMOCÃO.

Sonic 3 para MegaDrive

NOVO PERSONAGEM KNUCKLES.

NOVOS CENÁRIOS. FASES MAIORES.

SEGA

ECTV

BEM-VINDO À PRÓXIMA FASE

ART OF FIGHTING

Por **Baby Betinho**

Finalmente chega para Mega Drive o jogo de luta sucesso do Neo Geo. Socos, chutes, golpes especiais e duelos. Mas **Art of Fighting** tem um sistema peculiar:

1- Ha uma barra de "ki" (k), necessario para usar os golpes especiais.

2- E possivel apagar magias com socos ou chutes.

3- Os golpes secretos são acionaveis somente quando resta 1/4 de sua energia e "ki" cheio. Tais golpes podem virar o jogo.

A versão para Mega não tem o zoom do Neo Geo e do SNes, mas o jogo fica mais competitivo. Os personagens ganharam novos golpes. Os controles tambem mudaram. O jogo aceita o controle de 3 botoes (ver lista de golpes). Alguns comandos foram mudados.

TÁTICA. Solte uma magia para que o adversario pule em voce. Em seguida acerte-o com um Build Upper. Praticavel somente no Mega!

TÁTICA. Comece acertando uma voadora no oponente (1). Na sequencia desfira um chute fraco em pe (2). Para terminar com o adversario aplique um Ryuko Rambu (3). O segundo passo pode ser uma rasteira e o terceiro um golpe especial a sua escolha. Mas essa e a mais poderosa.

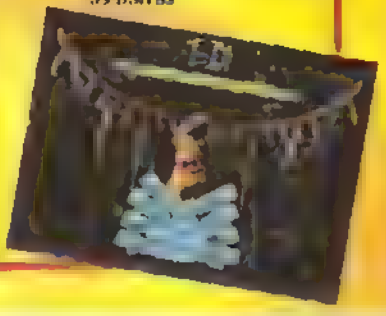
ART OF FIGHTING MEGA	3.8
SEGA	
16 Mega - 8 Fases	
2 Jogadores Simultâneos	
Luta - Continue	
GRÁFICO	
SOM	
DIFICULDADE	
FUN FACTOR	
1 2 3 4 5	

PARA SE DAR BEM NOS BONUS STAGES

Super Death Blow. E preciso acertar o golpe na quantidade indicada pelo jogo. Se conseguir, ele fica disponivel no modo para 1 jogador.

Corta-garrafas. Neste treino de concentração, e preciso apertar o botao quando o marcador estiver quase no maximo. O "ki" aumenta com o sucesso.

Quebra-gelo. va apertando o botao rapidinho ate conseguir encher o medidor no tempo estabelecido. A barra de energia aumenta se voce quebrar todas as barras.



LISTA DE GOLPES

3 BOTOES

6 BOTÕES (TYPE A)

Somente Ryo, Robert, Mr. Karate e Jack tem um recesso

Todos os personagens exceto Mr. Big podem usar a parede no salto

No modo Story rola um enredo sobre o jogo

Na mudança de fase, Robert vai de Ferrari e Ryo de moto

RYO SAKAZAKI

Kouhken ↓↘→ + soco
Hien Shippukyaku ↙→ + chute
Zanretsuken →←→ + soco
Build Upper →↓↘ + soco
H. Shoukouken →←↙↓↘→ + soco
*Ryuko Rambu ↓↘→ + chute
fraco, soco fraco

LEE

Iron Claw alto ↓↘→ + soco
Iron Claw baixo ↓↘→ + chute
Hyakuretsu Sempukyaku ↙→ + chute
Hyakuretsu Ken →←→ + soco

ROBERT GARCIA

Ryuseiken ↓↘→ + soco
Hien Shippukyaku ↙→ + chute
Gen'eiryaku →←→ + soco
Build Upper →↓↘ + soco
H. Shoukouken →←↙↓↘→ + soco
*Ryuko Rambu ↓↘→ + chute
fraco, soco fraco

KING

Venom Strike ↓↘→ + chute
Double Kick ↙→ + chute
Reppukyaku ↓↙← + chute

MR KARATE

Koohken ↓↘→ + soco
Hien Shippukyaku ↙→ + chute
Zanretsuken →←→ + soco
Build Upper →↓↘ + soco
H. Shoukouken →←↙↓↘→ + soco

MICKY ROGERS

Burning Upper ↓↘→ + soco
Rolling Upper ↓↘→ + chute

RYUHAKU TODO

Kessane Ato ↓↘→ + soco

JOHN CRAWLY

Mega Smash ↓↘→ + soco
Flying Attack ↓↖ + soco
Over Drive Kick ↓↘→ + soco

JACK TURNER

Super Drop Kick ↙→ + chute
Hyper Knuckle Pearn ↓↘→ + soco
Sliding Kick ↓↙← + chute

MR. BIG

Ground Blaster ↓↘→↓↘→ + soco
Cross Diving ↓↙←↖↑ + soco

Golpes validos quando o seu personagem esta a esquerda. Os golpes secretos *) sao acionaveis quando restar 1/4 da sua energia e brilhar

Por ***Marcelo Kamikaze***

Liz, o mago, está numa enrascada. Seus coelhos fugiram e se reproduziram num ritmo espantoso. Agora ele se encontra numa corrida frenética para resgatá-los. Cada vez mais ele vai juntando frutas que servem de ingredientes para suas poções mágicas que o auxiliarão na difícil missão. Quebra-cabeça em sido scrolling não violenta com jogabilidade linear, multidimensões e, principalmente, muita velocidade. As 56 fases de gráficos coloridíssimos são trampadas com trilhas sonoras um tanto repetitivas e animação de 360 pixels por segundo. Trata-se de um jogo que vai fazer muito sucesso entre os mais jovens. Os mais velhos vão torcer o nariz. Pode jogar sozinho ou acompanhado.

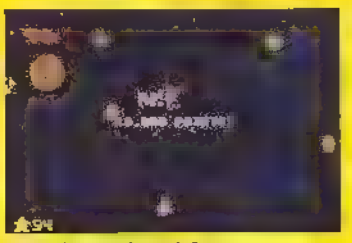
É neste ponto que você vai escolher a fase onde você entrar

Pegue as letras certas para formar a palavra acima e depois juntar os ingredientes para sua poção

Pegue a bolinha amarelo para ganhar tempo extra

Colete os ingredientes até encher a barra de magia

É possível comprar e vender ingredientes e itens. Acima, a tela de compra



Esta é uma fase bônus adquirida com uma poção mágica

Acumule tempo extra para a próxima fase pegando os reloginhos escondidos

WIZ'N'LIZ	30
MEGA	
PSYGNOSIS	
8 Mega - 56 Fases	
2 Jogadores Simultâneos	
Quebra-Cabeça/Password	

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

Até a banana vai para dentro do caldeirão

Entrada de uma das fases de bônus

Neste caldeirão você mistura as poções mágicas

SUPER MÁQUINA

Agora [illegible] pode ter em sua [illegible] [illegible]ncia a [illegible] [illegible] [illegible] [illegible]. [illegible] [illegible] pra você os super gabinetes [illegible] Champion [illegible] Winners Boy.

Winners Champion

O Winners Boy é um gabinete com medidas reduzidas que já vem com TV e pode ser equipado com video game **MEGADRIVE**, **SUPER NINTENDO** e outros. Uma ótima opção de entreterimento para residências, consultórios, clubes, locadoras, buffets etc.

A [illegible] também fornece comandos, com as últimas novidades do momento, fontes, complementos e acessórios de alta qualidade.

Fábrica e Show-room
R. Freire da Silva, 408 – Cambuci – São Paulo Capital
Vendas e Informações: 278.6970 e 270 8685

Por ***Mister Blister***

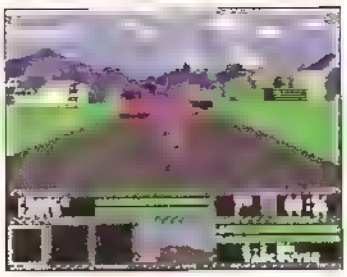
Ouvi dizer que o lema dos programadores da Electronic Arts é "break a l the rules" (quebrar todas as regras). Desta vez eles viajaram fundo e trazem a patinação de rua para o Mega Drive. M'sto de corrida com pancadaria sobre patins, **Skitchin** é ún'co no estilo. Ação non stop, gráficos originais, e trilhas sonoras agitadas. Um cart matador.

PÉ NA ESTRADA

Skitchin em inglês é o termo usado para uma corrida ilega de patins que requer muita coragem e perícia em drib ar carros em movimento e acertar os oponentes na competiçao. A EA teve o cuicado de frisar bem que o jogo é baseado em ações ficticias e que não deve ser imitado na vida real. Ou seja, não tente fazer isto na rua da sua casa, muito menos nas auto-estradas da Alemanha, por exemplo. De fato, esta advertência é mais que necessária para o publico jovem norte-americano. O resultado está aí: diversão sem ninguém sair machucado!

Uma idéia original da Electronic Arts que combina a emoção de **Road Rash** com a açao de "roller blades" (patins modernosos com as rodas em linha). Excelente!

$59.95
16 megas
Já disponível
2 jogadores
12 fases
Password



***DICA:** o lugar mais seguro é o meio da pista. É o ponto ideal para desviar de obstáculos*
***DICA:** pegue uma boa velocidade e fique atento. Permaneça no meio da pista e preste muita atenção com os veículos de traz*

DÁ LICENÇA

Ao ligar o console, o veterano na linha esportiva da EA, vai notar alguma similaridade com o **Road Rash**, da mesma companhia. Toda a ação é apresentada na perspectiva vista de trás do personagem. Um painel de barras no canto inferior da tela 'ndica ao piloto o nível de energia, posiçao, pontos e armas. Há também o espelho retrovisor que mostra o tráfego vindo em sua direção
São dois modos de jogo. Pode se arriscar uma partida solo em uma turnê de New York a San Diego totalizando 12 cidades, ou uma emocionante disputa cabeça-a-cabeça contra um adversário em tela dividida

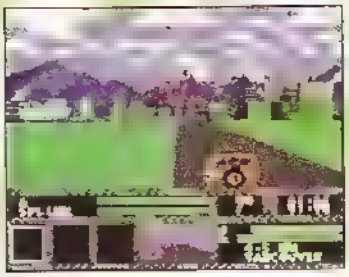
***DICA:** cole na traseira do veículo para pegar o rastro de inércia e aumentar sua velocidade. Nunca fique nos cantos a não ser que queira dançar bonito.*

***DICA:** o melhor momento para o turbo é quando estiver descendo uma ladeira. Usando a velocidade extra da descida você poderá passar o primeiro e o segundo carro e pegar uma nova carona.*

e ação simultânea. As regras são s'mples: patinar, golpear, usar armas, enf'm, tudo o que estiver a seu alcance para cruzar a l'nha de chegada na frente dos sete concorrentes. Ao saltar uma rampa ou fazer uma manobra radica o seu score é acrescido de pontos extras. Com a vitória você junta grana para comprar equipamentos de proteçao mais sofisticados (capacetes, joelheiras, etc.).

***DICA:** para pegar mais velocidade, fique abaixado quando estiver numa descida*

Mantenha sempre um olho na estrada e o outro no retrovisor

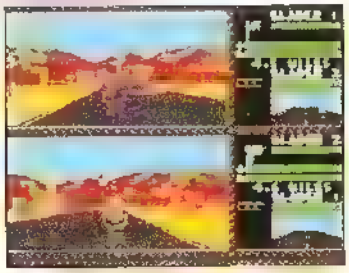


Siga todas as regras de trânsito e patine de acordo. Os cones espalhados na estrada o avisam de obstáculos e congestionamentos.

SEM DESLIZE

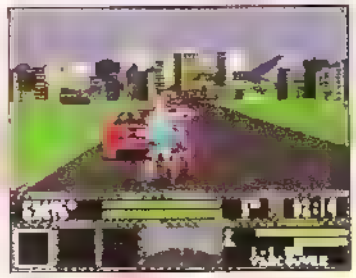
Em **Skitchin** a jogabilidade não é complexa mas, em compensação, a dificuldade... Acertar em movimento requer uma precisao de segundos e exige muita prática.

Diferentemente da maioria dos games de corrida, onde você controla a direção e velocidade, em **Skitchin** você está a mercê do trânsito da estrada. Se bobear um só segundo, come asfalto! Quanto ao desafio, há uma ligeira perda de sincronia entre os botoes e as respostas na tela. Isto é especialmente evidente quando você tenta coordenar



No modo para dois jogadores a tela é dividida ao meio. Os controles são duas vezes mais sensíveis que o modo de uma tela.

***DICA:** não use o efeito estilingue no meio de curvas. É muito difícil saber quem vem de trás e avaliar o trânsito à frente ao mesmo tempo*

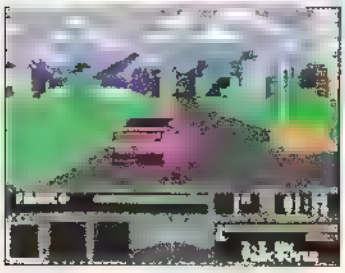


***DICA:** aproxime-se do oponente encurralando-o no veículo. Isto possibilitará a você socá-lo enquanto estiver saltando*

SKITCHIN

DICA: *só dê o efeito estilingue quando tiver muitos carros a sua frente. Caso contrário, você ficará sem carona*

a açao de patinar e lutar ao mesmo tempo. Precisão e controle são cruciais, e é neste ponto que o jogo dança. Para se acostumar com o controle só mesmo depois de cinco rounds jogados, no mínimo.

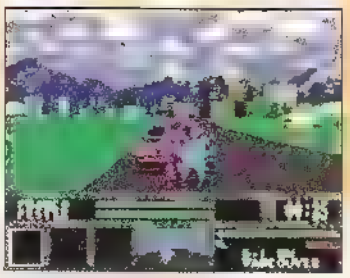


DICA: *para ganhar muitos pontos, dê um estilingue, solte a rampa e faça uma acrobacia no ar. Com a velocidade extra, você terá mais tempo no ar*

DICA: *troque o equipamento de patinar que esteja danificado (com uma luz vermelha piscando na janela de status). Para enfrentar direito o trânsito é preciso ter o equipamento em cima*

VIÁGEM DIGITAL

Skitchin tem gráficos incríveis. A fluidez do scroll ng de fundo acompanhada aos backgrounds renderizados, cria um ambiente de corrida realista. Na tela inteira, o patinador (boneco) é grande e se destaca do cenário A animaçao é detalhada: note camiseta se mexendo com o vento. O grafite nas telas de start e opções refletem o tema "hip grunge" das metrópoles. Somada à qualidade dos gráficos estão as 16 trilhas sonoras que se harmonizam com o jogo: pauleira heavy metal de fundir o crânio. Gráficos brilhantes, áudio de primeira, e uma concepçao bem original fazem de **Skitchin** uma das melhores opçoes para quem procura emoçao em tela. Recomendado só para feras do joystick.



DICA: *se mais de dois adversários estão pegando carona no mesmo carro, caia para o carro de trás. É melhor do que cair do chão porque você não perde embalo*

HAVOC

Por ***Marjorie Bros***

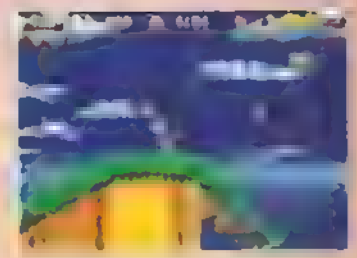
O babado é mais ou menos o seguinte. Rondando pela praia Havoc e seu parceiro Tide encontram uma pobre donzela desmaiada. Ao recobrar a consciência, Bridget (o nome da gata) confessa aos dois que possuía um mapa indicando a rota das esmeraldas, escondidas em algum ponto das cavernas. Ela necessita de um herói que a conduza até elas para evitar que caiam nas mãos do malígno pirata Bernardo. Ao cair da noite, os capangas de Bernardo raptam Bridget e Tide. Agora, meu caro, sobrou para você. Ajude Havoc no resgate, encha o bolso de esmeraldas e conquiste o coração da minazinha. Você vai precisar de mais do que sorte nessa aventura multi scrolling de plataformas. A Sega, que assina o jogo, resolveu apostar na linha bem-sucedida de **Sonic**. Você caminha através de cenários variados (cais, cavernas, navios,

DICA: Para acabar com o primeiro Chefão basta acertá-lo na cabeça, pela frente ou por trás

DICA: No começo da 3ª fase dê pulos sucessivos nos trampolins e ache 1 vida, energia extra e 50 moedas

DICA: cuidado com as minas que ficam no seu caminho

DICA: procure sempre por itens nas pontas dos mastros do navio



Qualquer semelhança com Sonic é mera coincidência

DICA: salve sempre seus progressos nas bolinhas

DICA: nesse ponto da 3ª fase não se aproxime do fogo, pule antes

DICA: acerte o chefe da 4ª fase na cabeça

DICA: na 6ª fase, cuidado com os arbustos, que viram inimigos

nevascas, incêndios,...) enfrentando a tripulação do pirata. A diferença mais marcante em relação ao clássico da empresa é que, além do personagem ter menos velocidade, desta vez os golpes hop'n bop (pular na cabeça) não têm a menor eficácia na hora de se defrontar com os chefões. Para enfrentá-los, nosso herói não tem outro remédio a não ser desembainhar a espada e mostrar todo o talento de um bom açougueiro. Mas, no restante, é mantida a receita de um bom jogo de ação: muitas rampas, trampolins e plataformas móveis. Os marcadores de fase são as órbitas de bolas azuis. Os baús estão repletos de vidas e energia. A cada 100 rubis colhidos você adquire direito a uma vida extra. Aviso aos navegantes: no modo normal, mesmo com continues infinitos (indispensáveis), o desafio é enlouquecedor. Nada melhor para a rapaziada que põe uma fé no seu joystick.

DICA: Nessa etapa da 4ª fase [illegible] uma crise e começam a se movimentar rapidamente pela tela. E isso é uma fria

DICA: Nessa parte da 8ª fase você terá dois caminhos a seguir. O de baixo é mais fácil porque dá para enxergar as plataformas onde você vai cair. No caminho de cima é preciso mais paciência

DICA: ainda na 8ª fase, depois de destruir o velhinho, cuidado com as pedras que caem na sua cabeça e na rampa final, onde é preciso saltar antes que ela termine para não se espetar nos espinhos

Essas mãos gigantes da 7ª fase são um perigo

Pule nas setas para onde quer ir

HAVOC HIGH SEAS
MEGA

4,5

SEGA
8 Mega - N/D
1 Jogador
Ação - Continue

GRÁFICO
SOM
ORIGINALIDADE
FUN FACTOR
1 2 3 4 5

DICA: nesse trecho da 6ª fase, pule no gradeado verde e ache itens

DICA: desvie das bombas do chefe da 6ª fase. Acerte-o durante o pulo

DICA: use a cambalhota para desviar dos inimigos mais baixos

Addams Family

A **Addams Family** parece uma versão terror do **Mario Bros**. Você faz o papel de Gomez, o patriarca da família, que enfrenta criaturas do outro mundo num percurso sidescrolling com muitas plataformas. Aventura sem novidadades.

Muito semelhante à versão para Super Nintendo

Mais um jogo de plataforma sem altas novidades

FAMÍLIA ADDAMS — MEGA — **3.7**

FLYING EDGE

8 Mega - N/D

1 Jogador

Ação

GRÁFICO / SOM / DIFICULDADE / FUN FACTOR — 1 2 3 4 5

Tom and Jerry Frantic Antics

Gato e rato jogando juntos, lado a lado. Só mesmo em videogame! Sidescrolling de plataformas, rotineiro e com ação linear. Tom e Jerry tem que enfrentar seres exóticos que percorrem as ruas da cidade (antas, velhinhas, etc...). Desta vez porém, os golpes não são "hop'n bop" (esmagar o inimigo pulando em sua cabeça). Para detonar, você utiliza objetos que cruza no caminho, como a bola de football (estilo americano). Os gráficos de 8 Mega foram bem explorados. Mesmo [illegible] versão para SNes [illegible] melhor. [illegible] neste [illegible] mado classico [illegible] De [illegible] que vá mudar sua vida.

Use a bola de football americano contra inimigos

TOM & JERRY — MEGA — **2,7**

HI TECH EXPRESSION

8 Mega - N/D

2 Jogadores

Ação

GRÁFICO / SOM / DIFICULDADE / FUN FACTOR — 1 2 3 4 5

F-117

O F-117A e um avião de combate norte-americano projetado para lançar com completa precisão uma bomba de 8.000 metros de altura num alvo de um metro quadrado. A Eletronic Arts decidiu trazer esta máquina para o Mega Drive. Simulador de vôo com 16 Mega de memória e gráficos wide-frame (visão de grande angular), **F117 Night Storm** leva você de volta ao Golfo. O arsenal é composto de um canhão de 20mm, bomba tripla, explosivos e míssel ar-ar. No modo arcade, você pode selecionar o número da esquadrilha inimiga e o tempo limite das suas missões. As demos de apresentação poligonais prometem uma jogabilidade fora do comum, mas na hora da ação o game não emplaca, altamente previsível. Opção apenas para aqueles fissurados em simuladores de vôo.

Varias opções de armas

F117 NIGHT STORM — MEGA — **3,3**

ELECTRONIC ARTS

16 Mega - 30 Fases

1 Jogador

Simulador

GRÁFICO / SOM / DIFICULDADE / FUN FACTOR — 1 2 3 4 5

Quando você encontra o alvo, o triângulo começa a piscar

Um avião inimigo se aproxima: cuidado

Fido Dido

Você já deve tê-lo visto. Afinal, o tal do Fido figura em 9 entre 10 camisetas usadas por teens do mundo todo. Jovem cool, ele é um bacana que leva a vida na coceira. Neste jogo Fido aproveita o vacilo do desenhista e se aventura nos arredores. Passeia pelo interior de um Mega Drive, numa cesta de lixo, ou até nos tímpanos do mentor bodeado, ele explora universos em miniatura. O que liga mesmo são os bônus, onde Fido encarna John Wayne e cavalga um potro bravio, atira em alvos em pleno ar e colhe batatas!

Use o carrinho da montanha russa para chegar nos pontos altos

Na 1ª fase, use o balão para chegar no canto da tela e pegar itens

Os inimigos e chefes de fases são classe A. O nonsense vem com o poker, que quebra o ritmo da jogabilidade - pura marcação. Mas no geral é um jogo que vale a pena.

FIDO DIDO — **3,7**

MEGA

KANEKO

8 Mega - 20 Fases

1 Jogador

Ação

GRÁFICO
SOM
DIFICULDADE
FUN FACTOR

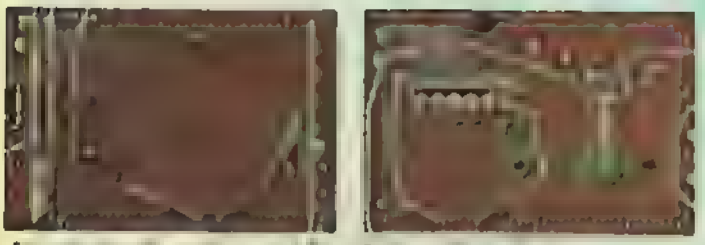
1 2 3 4 5

Nesta fase bônus, você precisa saltar para pegar os itens voadores. Para continuar, caia em cima do cavalo

VIRTUAL PINBALL

Com **Virtual Pinball**, a Eletronic Arts cria uma nova concepção dos tradicionais jogos de pinball, ou se você preferir, de fliperama. Você tem a opção de criar e desenhar a tela como desejar e salvar oito delas na memória. Até quatro jogadores poderão disputar a melhor pontuação em telas complexas, controlando sete grupos de flipers, ou em telas básicas com apenas uma dupla. Os comandos respondem fielmente aos botões do joystick. O quente mesmo é desenhar uma tela de acordo com o seu nível de aproveitamento. Para quem gosta de fliper, este jogo é obrigatório. Como você inventa e reinventa o jogo, ele não envelhece. Grande idéia da EA.

Monte o próprio jogo: este é uma combinação de Bone Yard com Pool



As variações são muitas: esta é Drain Ball com Pool e Bamboo

Você opta entre texturas de fundo, formatos e configuração de flipers

Controle a dificuldade do jogo

Este se chama carrinho do sangue

VIRTUAL PINBALL — **4.0**

MEGA

ELECTRONIC ARTS

8 Mega - N/D

4 Jogadores

Pinball

GRÁFICO
SOM
DIFICULDADE
FUN FACTOR

1 2 3 4 5

NOSSO NEGÓC
VIDEOGAME.

Grande Campanha de parceria !!!
Pagamos 10 URV's na troca de seu cartucho "Pirata" por um Playtronic
Consulte !

CIO É

LANÇAMENTO TEC TOY

*Mortal Kombat-MD * Mortal Kombat - MS*
*Home Alone II - MD * NFL Football 94 - MD*
*Drácula - CD * Dragon's Lair - CD*

Wicale é o seu fornecedor especializado em games e brinquedos eletrônicos. Com seu pessoal de vendas treinado para prestar-lhe um atendimento personalizado, a Wicale oferece a você as melhores condições de pagamento e preços. Solicite a visita de nosso representante. Você vai sentir a diferença. Afinal, quem tem seriedade e competência só pode lhe oferecer o melhor. Confira.

SEGA TEC TOY

SUPERPROMOÇÃO TEC TOY
Cartuchos a partir de 10 URV's
Corraaa !!!

TELEVENDAS
(011) **703-8071**
Rua Minas Bogasian, nº 323
Centro - Osasco - CEP 06013-010

WICALE
AQUI O JOGO É LEGAL.

Por Ensign Taylor

Star Trek The Next Generation

Star Trek The Next Generation para SNes não vai desapontar os seguidores da série ou mesmo quem estiver procurando novidades no estilo RPG-adventure.

STNG é uma missão multipartes interligada. No comecinho do jogo a Enterprise encontra uma nave aparentemente abandonada. Despertando a tripulação hibernada, você descobre que, graças a uma invenção chamada Tavrad, eles foram enviados de 10.000 anos futuros, antecipando o desconhecido fenômeno: The Integrated Field Derandomizer. Mas, a federação não é a única interessada no IFD. A aventura está só começando.

DICA: quando entrar na mina, ligue o ar condicionado imediatamente. Sem o ar, os humanoides do Away Team morrerão sufocados

DICA: você precisa combinar os símbolos corretos das latas de combustível para reabastecer os motores da nave perdida

DICA: vá sempre para a base estelar e grave os passwords quando acaba uma missão

GRANDES DETALHES

São três modos diferentes de gameplay: comando de navegação, combate entre naves e missões de grupo. A apresentação da primeira parte é um primor. A tela de comando tem rotação de 360 graus incluindo estações de comunicação/ navegação, engenharia, computadores, transportadores, sala de comando e sensores. Cada uma delas é detalhada e inspirada na série. Tanto os sistemas de classificação de galáxias e de navegação estão agora compreensíveis e controláveis.

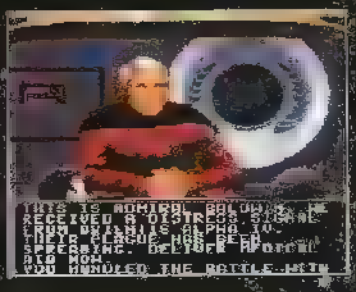
As situações de batalha o remetem imediatamente a uma perspectiva vista de cima, com mapeamento do espaço, onde você navega e abre fogo num combate em tempo real. Mas não pense que a ação vai se reduzir a suas habilidades de manobras. Tem que ser craque em estratégia.

A nova Enterprise engata warp 9

Típico dos Romulanos: esta nave ataca e depois põe a culpa no equipamento de navegação, que estaria quebrado

PARA EXPLORAR NOVAS GALÁXIAS

A complexidade das missões de grupo é a parte mais intrigante do cart. Durante as explorações em



O almirante da Federação apresenta a próxima missão

SNES

Star Trek: The Next Generation

Spectrum Holobyte

STNG oferece várias opções de jogo e um número grande de informações interativas sobre o programa de ficção científica mais popular da história. Trata-se de um jogo estilo RPG interessante, com o sabor do seriado de TV.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Duração
4,5	4,0	4,0	4,5	Avançado

Ainda sem preço
16 Mega
Disponível em abril
Ação com RPG

1 Jogador
Visão de cima com múltiplas perspectivas
Passwords

DICA: a bordo da nave perdida, detone a parede para chegar ao computador central de segurança. Desative a segurança com o Tricoder.

labirintos, no estilo RPG de *Zelda*, você vasculha uma área na busca de objetos enquanto enfrenta grandes perigos (fazendo o bom uso de seu phaser). Você tem que comandar as ações da tripulação e usar o talento e habilidade de cada oficial.
Os controles podiam ser melhorados. Você escolhe entre mover cada membro de um time de quatro pessoas individualmente ou, controlar todo o grupo. O fraco progama de colisão é desanimador: se um inimigo atingir você, pode sugar metade de sua energia. Outro problema é que os membros que não estão sob o seu comando ficam extremamente vulneráveis ao ataque inimigo.
STNG impressiona visualmente e, quando você completa um dos desafios labirínticos, se depara com uma grande demo cinematográfica.

Outros povos sempre querem ter um amigo na Federação. Espera-se que não custe muitas vidas.

Os efeitos e trilhas sonoras inspiradas na série fazem a cabeça e ajudam na jogabilidade. Infelizmente, a maioria da música composta exclusivamente para o jogo não é nada convincente.
Na parte de ação há alguns elementos que não seguem a risca a série original.

DICA: o visor de La Forge faz com que ele possa enxergar no escuro da nave perdida.

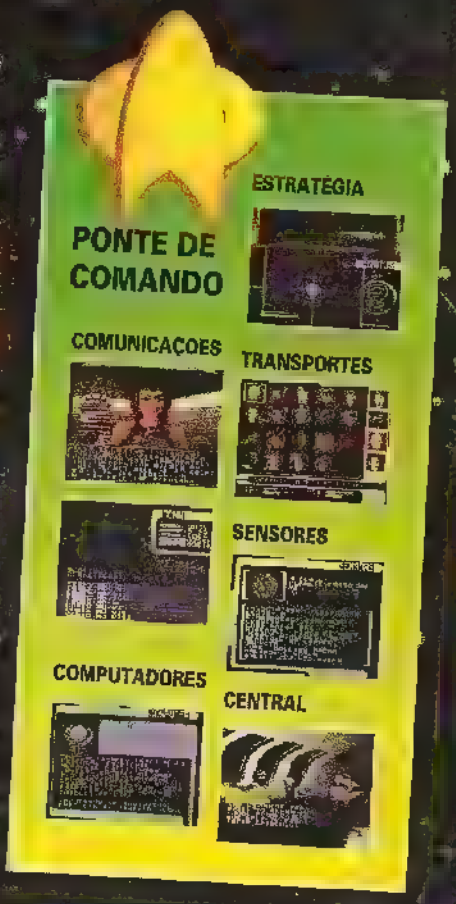
FALTA DE OPÇÕES

STNG, por exemplo, não respeita o regulamento intergaláctico de "pergunte primeiro, atire depois", o combate é intensivo. Além disso, muitas das opções que a tripulação "real" da Enterprise consideraria em situações de perigo não constam no jogo.

Wes Nihei: durante o dia ele é o editor executivo da Gamepro; à noite, ele trabalha na Enterprise.

Uma delas é nunca tomar a iniciativa de um ataque sem antes negociar com a nave adversária. E, quando o seu time estiver explorando a superfície, ele não pode contactar a Enterprise por comunicação ou sensores. Você pode estar se perguntando: "o que aconteceu com a série da TV?" Outro aspecto é em relação à personalidade dos personágens, que foi alterada. Mesmo com a perda de identificação com a série de TV e das mancadinhas em alguns detalhes, *Star Trek The New Generation* oferece ação e aventura como poucos carts no estilo. O pessoal da Spectrum Holobyte trampou bonito, vale conferir!

Se o sistema de Comunicação for atingido, as mensagens de outras naves chegarão confusas - exatamente como na TV.

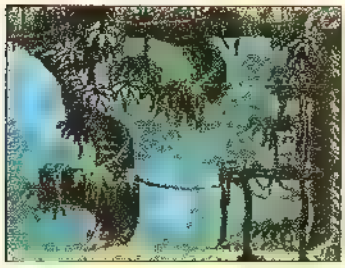


Por
Marcelo Kamikaze

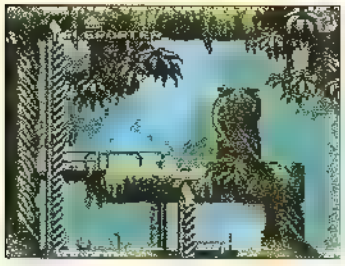
FLASHBACK

Flashback é um sucesso absoluto. Desenvolvido pela Delphine, uma softhouse francesa (a mesma de **Out of This World**), e destinado originalmente ao padrão Amiga (Commodore) de computadores, este título se imortalizou como um dos precursores do "Thinking Action" (ação com quebra-cabeça), estilo cada vez mais em voga nos consoles domésticos do mundo inteiro. A meta do jogo é controlar o agente secreto Conrad Hart através de fases-labirinto. O agente perdeu a memória e não se lembra de nadinha. Sua única pista é uma caixa holográfica. Nela estão armazenados fragmentos da memória do protagonista, vítima de uma lavagem cerebral. Só no segundo estágio do jogo é que se tem conhecimento da verdadeira missão do nosso herói. A movimentação é feita a partir de gráficos vetoriais, gerando um efeito realista comparável ao de **Prince of Persia**. Em todos os três níveis de dificuldade, os inimigos e armadilhas oferecem um desafio para profissionais. Na primeira fase você começa desmaiado em uma floresta e, para sobreviver, deve sondar os itens mais importantes, como os "ID Cards" (identificação), dinheiro, cartões magnéticos e campos de força. Com o desenrolar da ação você encontra gente disposta a ajudá-lo. Ao contrário da maioria dos jogos para SNes, que usam animação quadro a quadro, o sistema de gráficos vetoriais usado em **Flashback** calcula os movimentos de forma matemática, o que possibilita mais detalhes. A trilha musical ajuda na interação, mas o forte mesmo são os efeitos sonoros como barulhos da selva, tiros e naves inimigas... Com tudo isso, **Flashback** é uma referência obrigatória de videogame, um clássico bem feito e difícil. Uma pena essa versão ter demorado tanto a sair.

***DICA:** a melhor forma de matar os inimigos é da plataforma da direita*

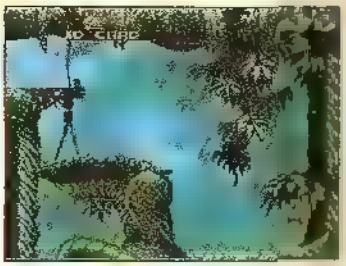


***DICA:** vá por cima para não acionar o switch dos lasers*

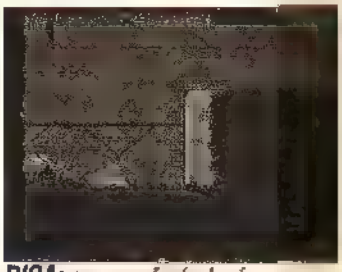


***DICA:** coloque a pedra no sensor da direita para pegar o teleport*

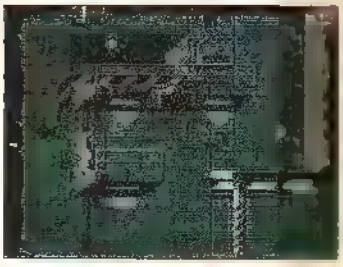
***DICA:** carregue seu shield toda vez que estiver em perigo*



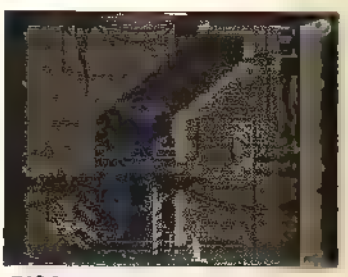
***DICA:** pegue aqui o seu ID Card. Será muito útil na fase seguinte*



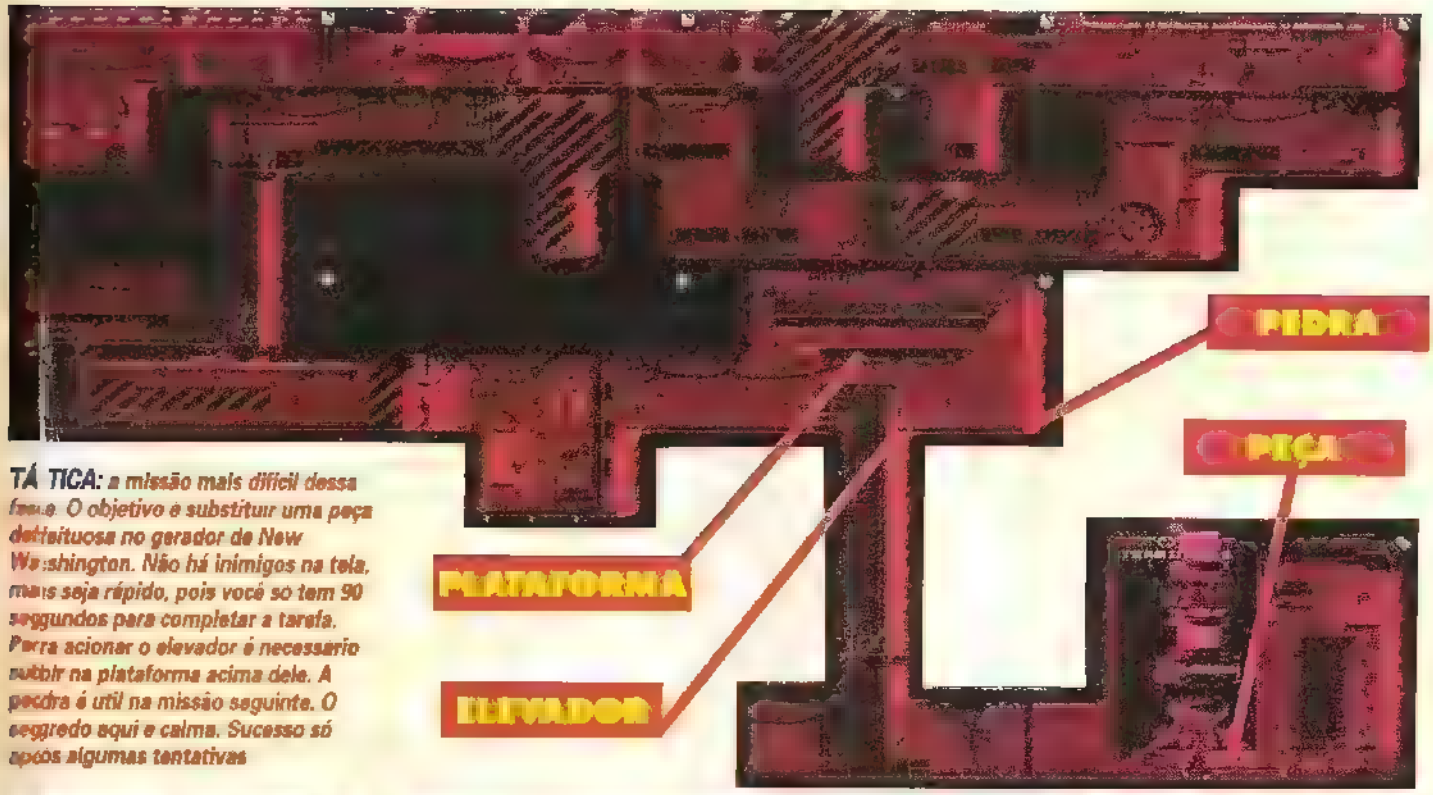
***DICA:** pegue o fusível, vá para direita e corra com A apertado*



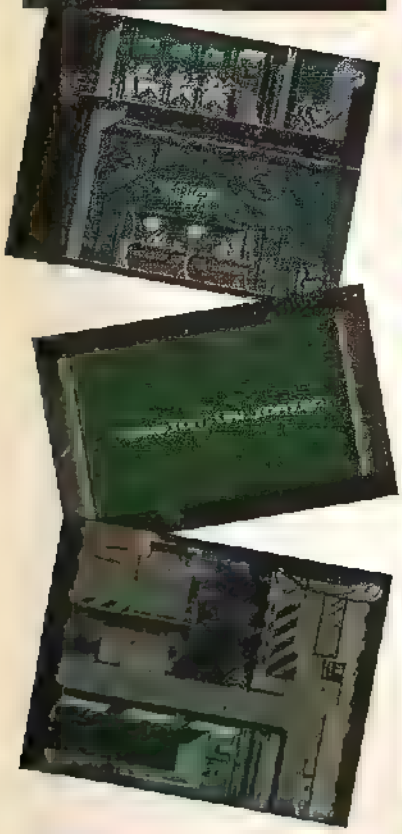
***DICA:** suba à esq., destrua o robô, pule a plataforma e pegue a chave*



***DICA:** desça com cuidado e use o force field para não tomar tiro*

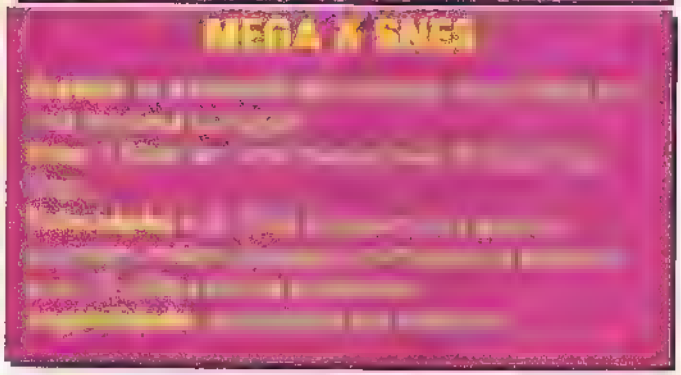


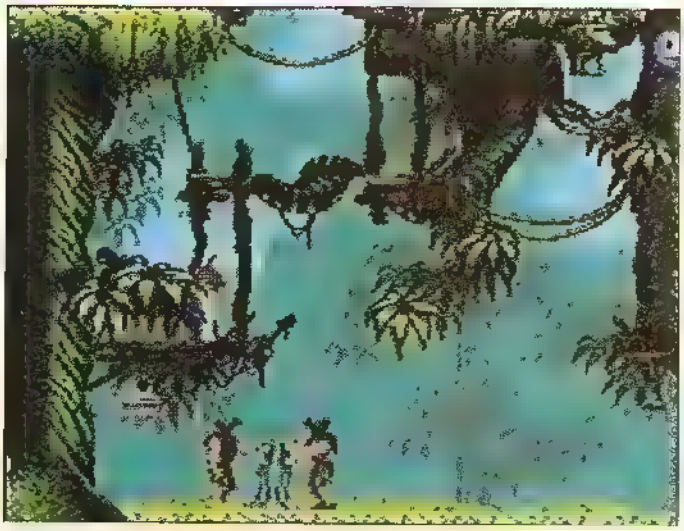
TÁ TICA: *a missão mais difícil dessa fase. O objetivo é substituir uma peça defeituosa no gerador de New Washington. Não há inimigos na tela, mais seja rápido, pois você só tem 90 seggundos para completar a tarefa. Para acionar o elevador é necessário subir na plataforma acima dele. A pedra é útil na missão seguinte. O segredo aqui é calma. Sucesso só após algumas tentativas*



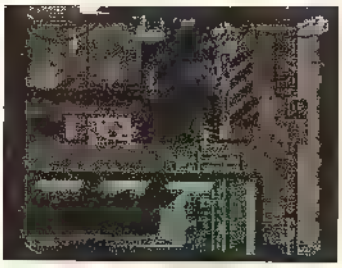
DICA: *para pegar sua Work Permit, vá à África; depois, recolha informações sobre sua missão no Job Center (localizado na Europa)*

AS PASSWORDS *(no nível normal)*
Fase 2: B G S F M Fase 3: P R H G
Fase 4: W N P Q V P Fase 5: N M R Y L
Última Fase: S N T H N

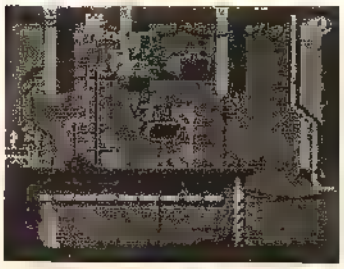




DICA: *do lugar indicado na foto arremesse uma pedra e espere os panacas fuzilarem-se entre eles*



DICA: *atire e use o force field*



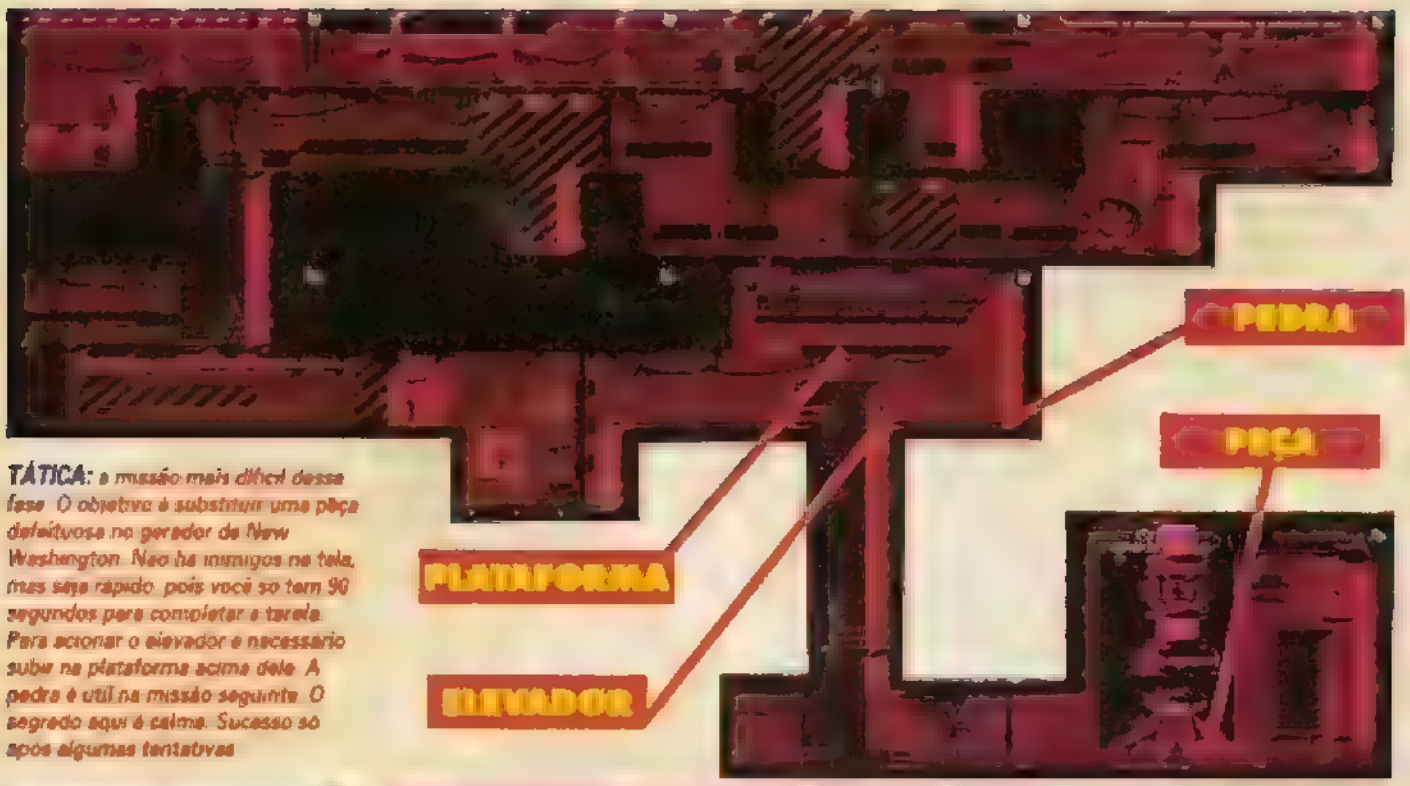
Ao subir cuidado com a bomba

FLASHBACK **4.3**

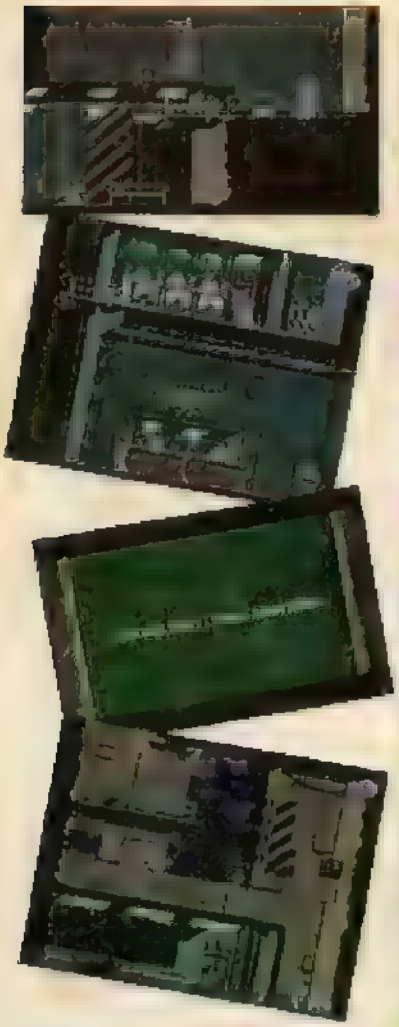
SNES

US Gold
12 Mega - 6 Fases
1 Jogador
Ação Password

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

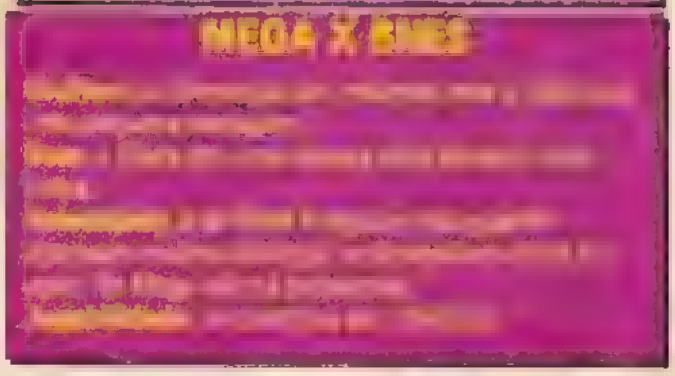


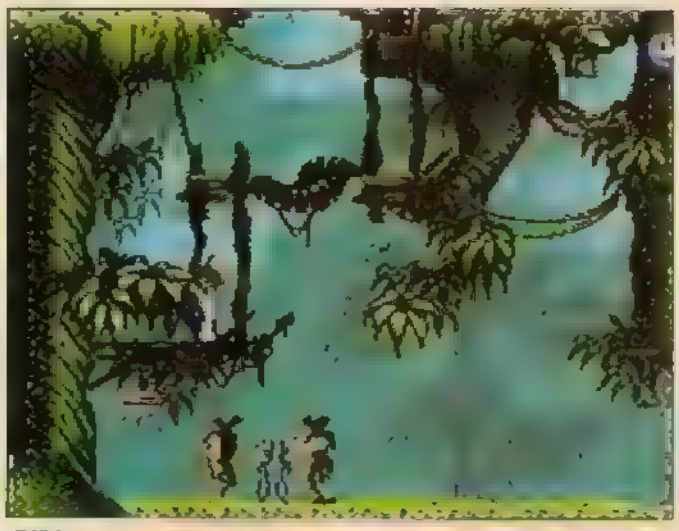
TÁTICA: *a missão mais difícil dessa fase. O objetivo é substituir uma peça defeituosa no gerador de New Washington. Não há inimigos na tela, mas seja rápido, pois você só tem 90 segundos para completar a tarefa. Para acionar o elevador é necessário subir na plataforma acima dele. A pedra é útil na missão seguinte. O segredo aqui é calma. Sucesso só após algumas tentativas*



DICA: *para pegar sua Work Permit, vá a África, depois, recolha informações sobre sua missão no Job Center (localizado na Europa)*

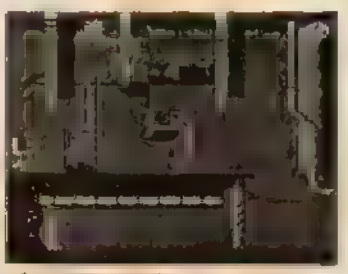
AS PASSWORDS (no nível normal)
Fase 2: B G S F M Fase 3: P R H G
Fase 4: W N P Q V P Fase 5: N M R Y L
Última Fase: S N T H N





DICA: *do lugar indicado na foto arremesse uma pedra e espere os panacas fuzilarem-se entre eles*

DICA: *atire e use o force field*



Ao subir carregado com a bomba

FLASHBACK **4.3**

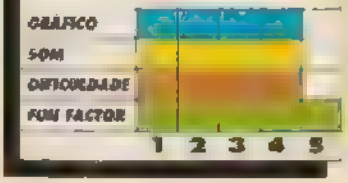
SNES

US Gold

Mega - 6 Fases

1 Jogador

Ação - Password



JOE & MAC 2

Por *Chefe*

A Data East é a responsável por este jogão que já rendeu três versoes (uma para arcade e duas para SNes). **Joe & Mac 2 - Lost in Tropics** apresenta poucas alterações em relação ao original. Não é muito lento, tem gráficos melhores, mapa, trilhas sonoras tribais, novas armas e itens. Mas não traz os divertidos bonus stages de antigamente. Side-scrolling de plataformas. Em cada uma das 5 fases você colhe as Rainbow Stones necessárias para abrir a passagem do esconderijo do tirânico Fulver. Fora a primeira, todas as fases têm o seu chefe-dinossauro: Tryceraptor, T-Rex, Estegossauro, Pterodáctilo. Para derrubá-los você conta com armas (clava, tacape), golpes (soco) e vários aliados pré-históricos. Antes do Grand Finale, você torna a enfrentar todos os monstrengos, numa sequência desafiadora.

JOE & MAC 2 — **4.0**

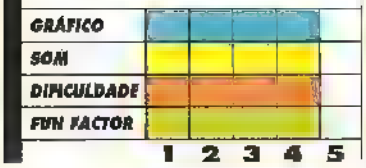
SNES

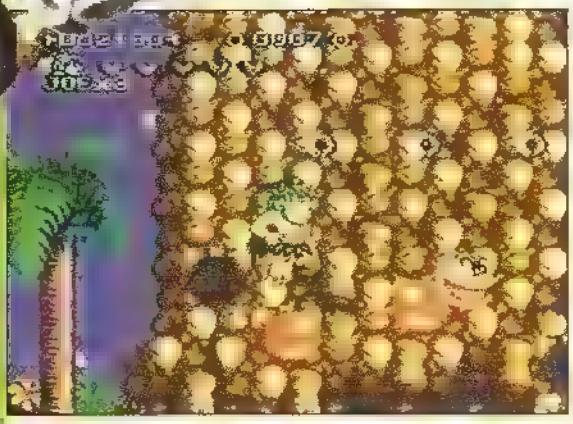
DATA EAST

8 Mega - 5 Fases

1 Jogador

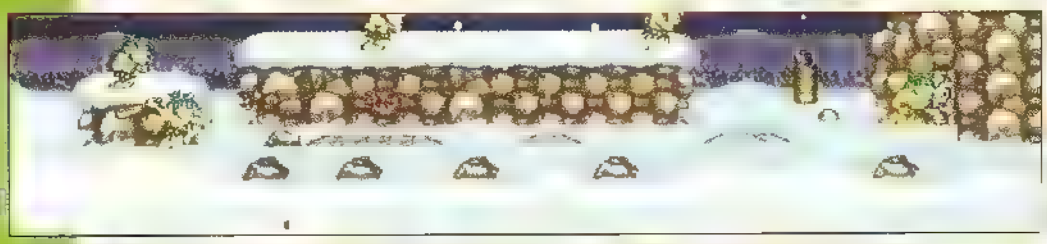
Ação - Password



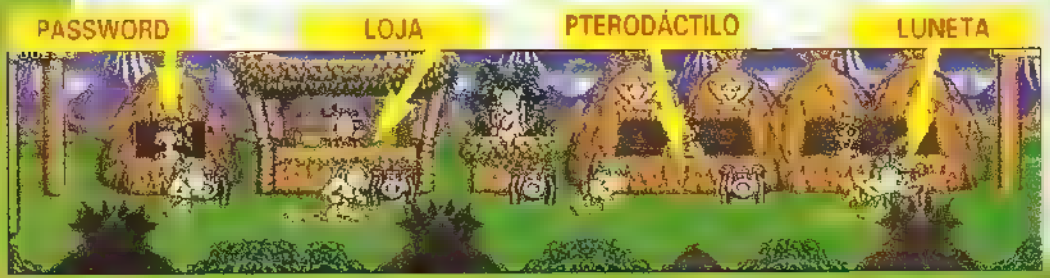


DICA: nesse ponto você precisa subir na minhoca para poder seguir adiante. Aproveite e pegue as moedas

DICA: só consegue entrar na caverna da foto acima quem tiver pegado a chave no topo do morro da foto à esquerda

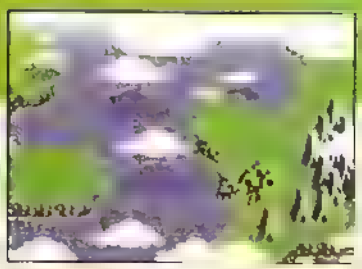


DICA: a chave para essa caverna esta em poder dos ratinhos. Mate-os, ache-a e passe

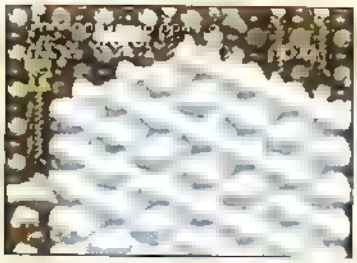


DICA: [illegible] vila e a loja vende itens que repõe sua energia e artigos variados

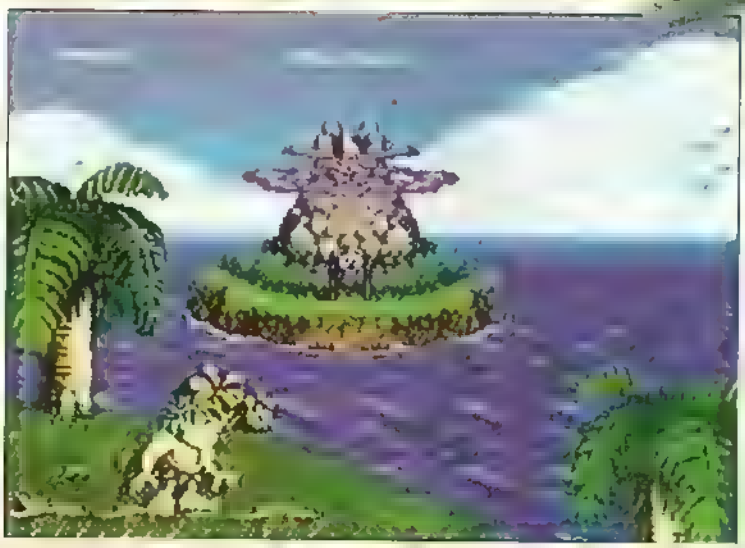
DICA: O melhor é encarar o bicho com o tacape. Caso contrário, pule quando ele abrir a boca



Essa é a vila onde você encontra o mercado pré-histórico

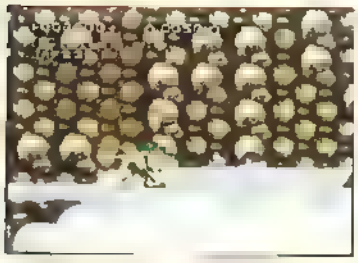


DICA: na hora em que começarem a cair pingos de neve, segure-se na corda. É uma avalanche



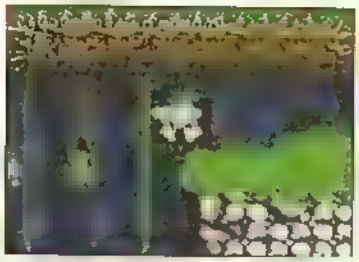
Quando você estiver com as 7 rainbow stones da para chegar à ilha

DICA: bata e saia, sem deixar de desviar de seus projetos

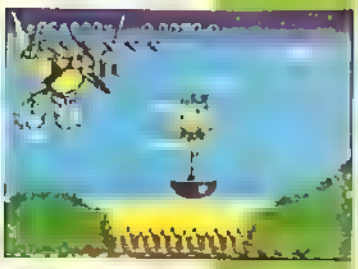


DICA: para acionar esse golpe doidão aperte para um dos lados e botão de soco ao mesmo tempo

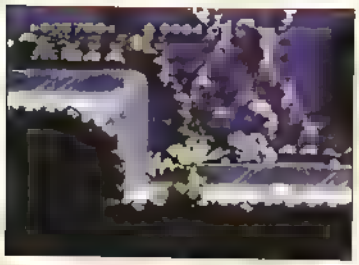
DICA: sempre que cruzar com un desses monte e vá com calma



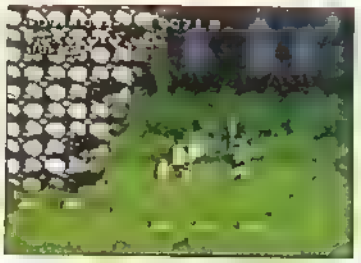
DICA: não fique muito tempo sobre as plantas carnívoras



DICA: pule e acerte-o, tomando cuidado com as pedras

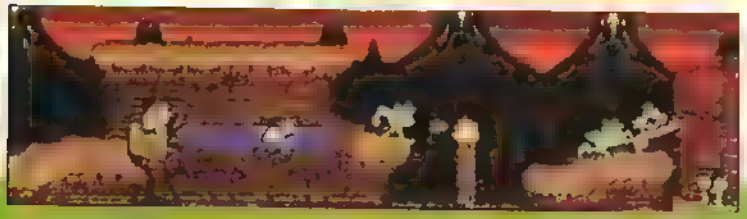


DICA: esse caracol é indestrutível, trate de fugir e não perder tempo a toa



Ao passar pela estatua, o fogo acende. Você inicia daí se morrer

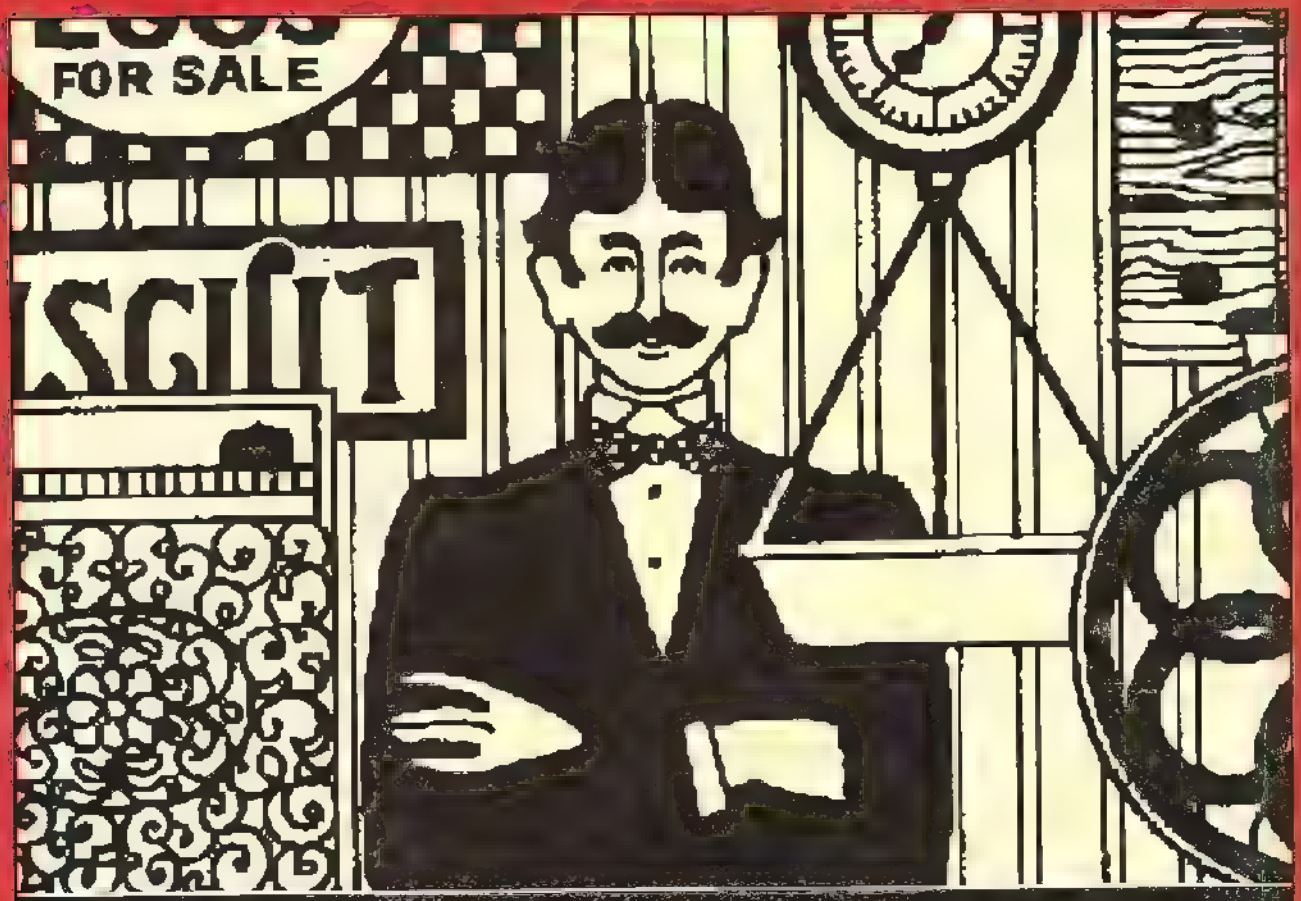
ENCHA A BOCA D'ÁGUA E APAGUE O FOGO



BIG PASSWORDS

1 - FGRJ NKBN KKSC GQBB
2 - FGRJ NKBN KKQC GSBB
3 - JNKB QHJP CGSD KCDB
4 - RJNK BSKS TLDH JLDB
5 - RHDM FKRS NBTR BDDB
6 - JNKB QDJJ CGNC KBFB
7 - DMFG RFNS BHLC DTDB

QUILOS DE
DÚZIAS DOS MELH
JOYSTICKS



AGORA SÓ FALTA

CONSOLES.
ORES CARTUCHOS.
A GRANEL.

A NOVA VIDEOGAME STORE
ONDE O FREGUÊS SEMPRE TEM RAZÃO.

Lembra do tempo em que se discutia o preço com o próprio dono ? Quando um aperto de mão valia tanto quanto dinheiro ? No Armazém Electric Co. tudo isso está de volta. Junto com modernos consoles, os últimos lançamentos em cartuchos e acessórios para a sua locadora ficar atualizadíssima. E como a gente está começando, vamos fazer qualquer negócio para conquistar a freguesia. Telefone ou venha conferir pessoalmente. Agradecemos a preferência.

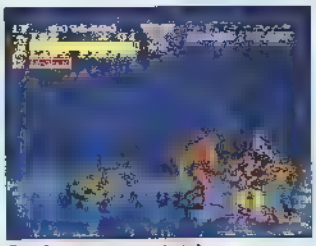
TEC TOY Nintendo PLAYTRONIC JOGOS PARA PC E AMIGA

ARMAZÉM ELECTRIC CO.
R. Paraguaçu, 45 - Pacaembu - SP - Cep 05006-010
Tel.: (011) 66-9363/3243/8236 - Fax: (011) 66-8794

M OS FREGUESES.

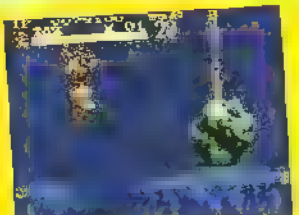
Por ***Manny LaMancha***

Vida de pirata não é fácil - especialmente quando se trata de uma aventura intergaláctica. Em **Pirates of Dark Waters** da Sunsoft, você encarna um guerreiro com a missão de banir o pirata concorrente, Bloth, de sua freguesia. Mais conhecido como um desenho americano, **Pirates** está sendo lançado para dois sistemas ao mesmo tempo (SNes e Mega Drive). As versões são diferentes. Para SNes o estilo é side-scrolling capa-espada. Um ou 2 jogadores podem escolher entre 3 guerreiros: Tula, rápida, mas não muito forte; Loz, um gigante lento e poderoso; e Ren, que mescla as 2 características. O objetivo é simples: escapar dos ataques do temível Bloth, que planeja eliminar os **Pirates of Dark Water** do Planeta Mer. Seus capangas são implacáveis e em nenhum momento lhe darão sossego, atacando impiedosamente. Entre os perigos há também muitas armadilhas e penhascos íngremes. Comandar seu combatente é bico. A habilidade para pular, socar, defender, manejar uma arma e acionar um movimento especial são ativadas com o simples pressionar dos botões. Os mesmos botões podem servir para diferentes funções: se você quer causar danos maiores ao adversário use o botão X para sacar uma faca, mas ao mesmo tempo se mantê-lo segurado por alguns segundos você terá uma visão aérea do campo de jogabilidade. Os gráficos e parte sonora são decentes, mas longe de espetaculares. Os visuais mais invocados são encontrados nas demos que antecedem as fases, com efeitos em Mode 7 do maior (SNes). O resto se resume a gráficos básicos de um side-scrolling, um pouco mais detalhado que o de um título de Nes. O tratamento dado ao áudio segue pela mesma linha: é adequado, mas de cansar qualquer um com aquele sonzinho repetitivo de batalha.

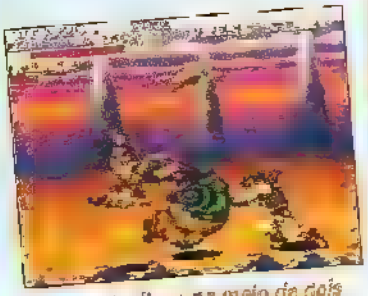


Se tiver um precipício por perto, não perca tempo: jogue o inimigo . Ele não voltará

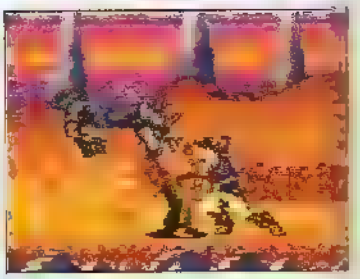
DICA: *as armadilhas podem ser perigosas, mas também podem ser aproveitadas. Atraia o inimigo para perto e ele cairá*



DICA.



DICA: *não fique no meio de dois inimigos. Tente deixar todos os inimigos juntos para encará-los simultaneamente*



DICA: *loz é lento com a espada. Se você estiver numa situação sala-justa, que requer rapidez, encare o inimigo com os socos*

DICA *[illegible]*

DICA: *é possível usar os inimigos como bolas de boliche. Pegue um e jogue-o contra os outros com o botão X*

Pirates of Dark Water

Quem quer ser um jogo de desenho animado deve procurar em outro lugar. Pirates of Dark Water decepciona. O desafio é grande, mas e só.

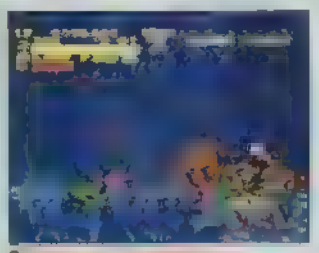
Gráficos	Som	Controle	Diversão	Desafio
3.5	3.0	4.5	2.5	Infantil

$69.99	2 jogadores
8 megs	8 fases
Disponível já	Visão lateral
Capa e espada	

Por ***Manny LeMancha***

DARK WATER

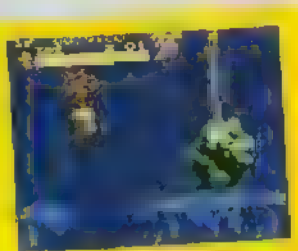
Vida de pirata não é fácil - especialmente quando se trata de uma aventura intergaláctica. Em **Pirates of Dark Waters** da Sunsoft, você encarna um guerreiro com a missão de banir o pirata concorrente, Bloth, de sua freguesia. Mais conhecido como um desenho americano, **Pirates** está sendo lançado para dois sistemas ao mesmo tempo (SNes e Mega Drive) As versões são diferentes Para SNes o estilo é side-scrolling capa espada. Um ou 2 jogadores podem escolher entre 3 guerreiros: Tula, rápida, mas não muito forte; Loz, um gigante lento e poderoso; e Rea, que mescla as 2 características. O objetivo é simples: escapar dos ataques do temível Bloth, que planeja eliminar os **Pirates of Dark Water** do Planeta Mar. Seus capangas são implacáveis e em nenhum momento lhe darao sossego, atacando impiedosamente. Entre os perigos há tambem muitas armadilhas e penhascos íngremes. Comandar seu combatente é bico. A habilidade para pular, socar, defender, manejar uma arma e acionar um movimento especial são ativadas com o simples pressionar dos botões. Os mesmos botões podem servir para diferentes funções: se você quer causar danos maiores ao adversário use o botão X para sacar uma faca, mas ao mesmo tempo se mantê-lo segurado por alguns segundos você terá uma visao aerea do campo de jogab lidade. Os gráficos e parte sonora são decentes, mas longe de espetaculares. Os visuais mais invocados são encontrados nas demos que antecedem as fases, com efeitos em Mode 7 do mapa (SNes). O resto se resume a gráficos básicos de um side-scrolling, um pouco mais detalhado que o de um título de Nes. O tratamento dado ao audio segue pela mesma linha: é adequado, mas de cansar qualquer um com aquele sonzinho repetitivo de batalha.



Se tiver um precipício por perto não perca tempo, jogue o inimigo . Ele não voltará

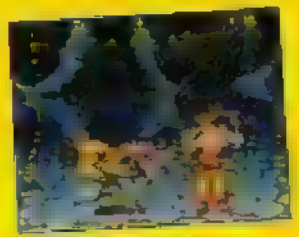
DICA: os armadilhas podem ser [illegible] podem ser aproveitados. Atraia o inimigo para perto e empurre-o

DICA: [illegible] Se você estiver [illegible] suficiente para atacar ambos, ataque o inimigo com os socos



DICA

DICA: [illegible]



DICA

DICA: [illegible]

Pirates of Dark Water

Quem quiser um jogo de desenho animado deve procurar em outro lugar Pirates of Dark Water decepciona. O desafio e grande, mas e so

Dificuldade: [illegible]
Nº de fases: [illegible]
Nº de jogadores: 2
Nº de fases: 8
Objetivo: [illegible]
Capa e espada

ZOOL

Jogo feito para Amiga agora em versão para Mega. Zool é uma formiga Ninja vinda da nona dimensão perdida num mundo estranho. Sua nave aterrisou em um lago gelatinoso e afundou. Para regressar a seu mundo restou apenas uma chance: o mini computador, que possibilitará a ela contatar o seu quartel general.

Antes de subir em alguma plataforma, certifique-se que nao ha nenhum inimigo

Pontos e itens encondidos são uma constante no jogo

ZOOL — **3.5**

SNES

GAMETEK

8 Mega - 28 Fases

1 Jogador

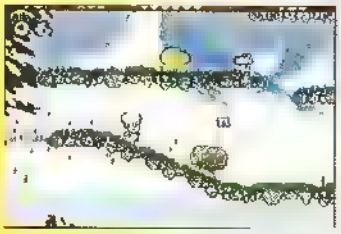
Ação - Continues

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

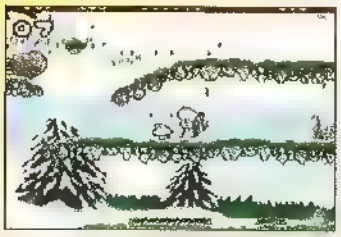
OUT OF LUNCH

Parecido com o clássico **Burger Time**, em **Out of Lunch** você precisa resgatar os alimentos que fugiram da geladeira na calada da noite. Infelizmente, **Burger Time** é muito melhor. Opção para os comilões.

Leve as "comidas fugitivas" para a jaula



O pote de farinha pode paralisar os espertinhos...



...e depois é só agarrá-los com a rede

OUT OF LUNCH — **2.5**

SNes

MINDSCAPE

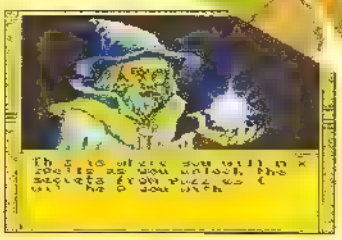
8 Mega - 20 Fases

2 Jogadores

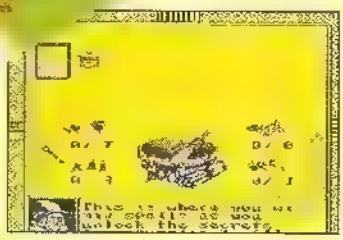
Ação - Continue

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

SPELLCRAFT

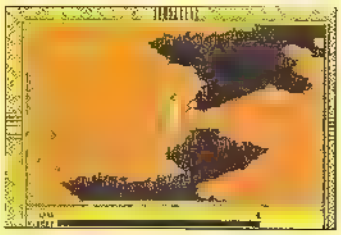


Preste atenção aos conselhos de seu mestre. Sao úteis



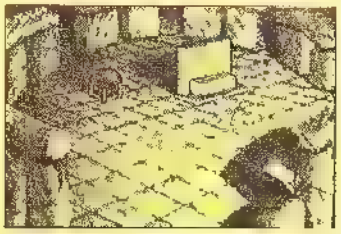
Misture os ingredientes e consiga inúmeras poções

Cada inimigo ataca de um modo diferente. Estude-os bem

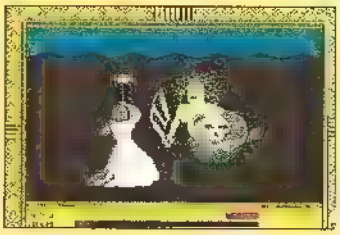


O jogador aplicado consegue chegar a essa pequena ponte

Típico RPG com toques de luta. Você contro a um mago que tem que concentrar poderes para a grande luta contra o mal. No decorrer da jornada aos quatro dominios (Terra, Água, Fogo e Ari, Garwayen, seu mentor, o guiará e fornecerá muitas pistas. Sel'na, uma talentosa aprendiz de feiticeira, o alertara para os itens mais importantes. Junte todos eles, misture bem e acabe, de uma vez por todas, com o mal em sua terra. O ponto alto do jogo é a maneira original de combinar magias. Por outro lado, os graficos, principalmente os dos nimigos, são fracos e som começa a encher logo. Uma opção para quem é totalmente viciado em RPGs.



Nessa sala você obtém passwords e cria magias



Dica: não seja apressado. Use o botão B para se esquivar

SPELLCRAFT — **3.0**

SNES

Asciiware

8 Mega - N/D

1 Jogador

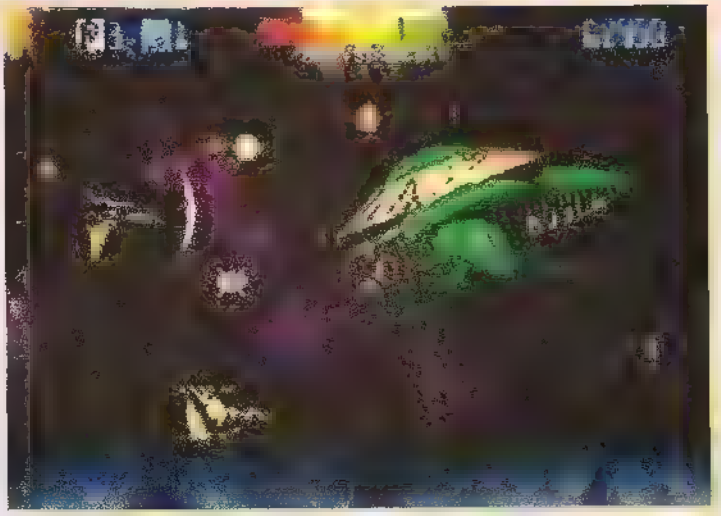
RPG - Password

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

CRESCENT GALAXY

Por **Marjorie Bros**

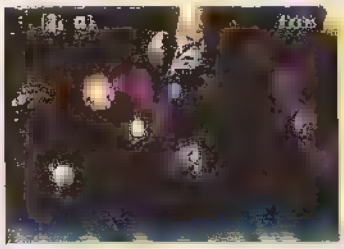
Cybermorph (vem com o console), **Raiden, Dino Dudes** e **Crescent Galaxy**. Os 4 primeiros títulos do Jaguar já estão faturando no mercado internacional. Os jogos ainda nao fazem jus ao poder do aparelho. A Atari ressaltou o festival de cores e gráficos renderizados. O que poucos sabem sobre **Crescent Galaxy** é que foi inspirado em Gates of Zendecom, um dos primeiros títulos de Lynx (leia-se Atari). Os inimigos melhoraram, renderizados em alta-resolução e com rotação fluente. A tela pode estar lotada deles sem um traço de câmera lenta. Os power-ups são interessantes e diferentes. Fora a música de abertura, o jogo possui somente efeitos sonoros que beiram o irritante. Boa opção para os fãs de shooter em side-scrolling.



Escolha um dos planetas e detone tudo que estiver na sua frente

No perigo use o shield. Nessa hora, pause e escolha a arma

Entre as fases e antes do boss, rola um demo

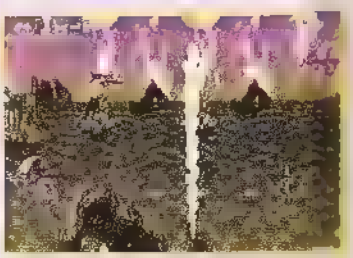


Vá usando as armas especiais que logo aparece outro

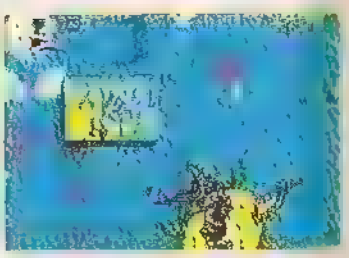
DICA: quando se passa do planeta você vai para uma espécie de bonus stage. Use o famoso câmera-lenta manual (fique apertando pause rapidinho) para se dar melhor

Não deixe de pegar nenhum item. Eles fazem falta

Cuidado!!! Aí vem boss! Prepare-se psicologicamente e vá à luta



Cuidado para não ser surpreendido pelo gêiser



Nos mestres não poupe as armas especiais. Eles são chatos

CRESCENT GALAXY
JAGUAR

3.5

ATARI
N/D - 5 Fases
1 Jogador
Tiro - Continue

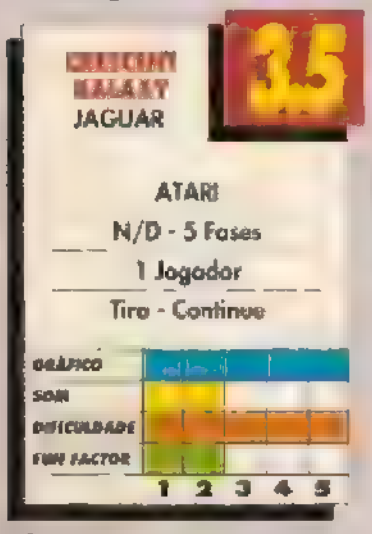
	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

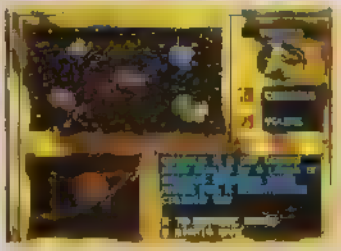
JAGUAR

CRESCENT GALAXY

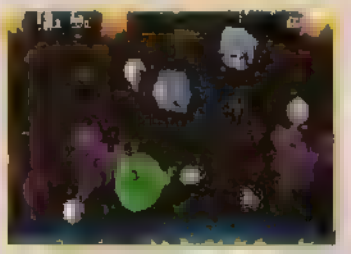
Por **Marjorie Bros**

Cybermorph (vem com o console), **Raiden**, **Dino Dudes** e **Crescent Galaxy**. Os 4 primeiros títulos do Jaguar já estão faturando no mercado internacional. Os jogos ainda não fazem jus ao poder do aparelho. A Atari ressaltou o festival de cores e gráficos renderizados. O que poucos sabem sobre **Crescent Galaxy** é que foi inspirado em Gates of Zendecom, um dos primeiros títulos de Lynx (leia-se Atari). Os inimigos melhoraram, renderizados em alta-resolução e com rotação fluente. A tela pode estar lotada deles sem um traço de câmera lenta. Os power-ups são interessantes e diferentes. Fora a música de abertura, o jogo possui somente efeitos sonoros que beiram o irritante. Boa opção para os fãs de shooter em side-scrolling.





Escolha um dos planetas e detone tudo que estiver na sua frente

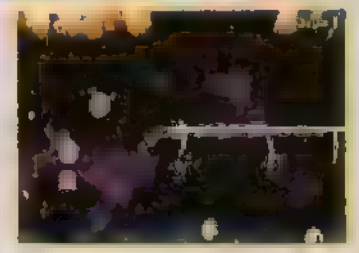


No perigo use o shield. Nesse hora, pause e escolha a arma

Entre as fases e antes do boss,

Vá usando as armas especiais que logo aparece outro

DICA quando se passa do planeta você vai para uma espécie de bonus stage. Use o famoso câmera-lente manual (fique apertando pause rapidinho) para se dar melhor



Não deixe de pegar nenhum item. Eles fazem falta

Cuidado!!! Aí vem boss! Prepare-se psicologicamente e vá à luta

Cuidado para não ser surpreendido pelo gêiser

Nos mestres não poupe as armas especiais. Elas são chatas

Por Lawerence de Arcadia

DIRETO DOS USA

Dragon's Lair

Time Gal, *Road Avenger* e *Sewer Shark*, são exemplos de jogos que buscaram inspiração no estilo de um arcade laser-disc que fez muito sucesso - *Dragon's Lair*. Este foi o primeiro jogo a usar a tecnologia de animação interativa de cinema em videogame.

TEMPOS DO DRAGÃO

Dragon's Lair é a história de Dirk, um intépido cavaleiro que tem como missão resgatar sua amada Daphne das garras de um dragão. Ao longo de labirintos intermináveis e repletos de armadilhas, você abre caminho em direção ao esconderijo do lagartão. Todas as vezes que se entra e sai do castelo, o jogo se modifica completamente. Os obstáculos são cavernosos: bolhas de lama, tentáculos pegajosos, aranhas gigantes e morcegos vorazes. O festival de armadilhas continua ao longo de todas as 26 fases do jogo. Nos momentos mais dramáticos você pode, eventualmente, apelar para flashes de luzes que o levarão a salvo para o canto direito e inferior da tela. Os controles (bastante simplificados) requerem doses maciças de paciência e coordenação. O desafio, não chega a assustar. Sobra tempo para gastar, sem necessidade de uma fase de adaptação.

SEGA CD
Dragon's Lair

Dirk, o corajoso, está de volta neste animado jogo de desenho interativo. Se você gostou de Time Gal não vai achar nada a mais

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.5	4.5	4.0	5.0	Intermediário

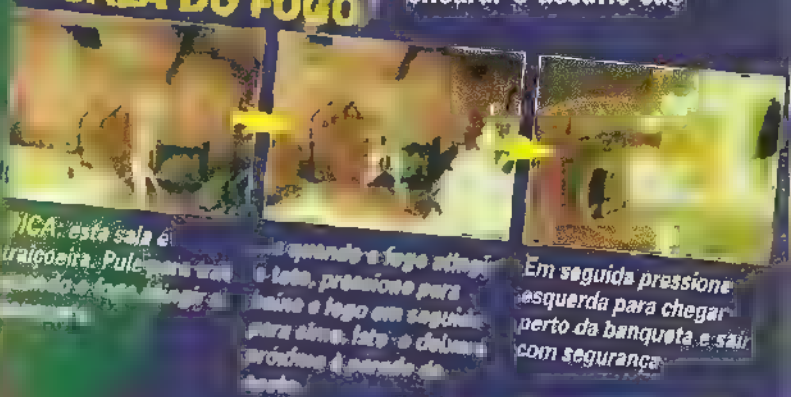
$59.99	1 jogador
CD	26 salas
Disponível já	Continues
Ação/Aventura	

DICA: na sala da piscina, ande na direção para onde Dirk olhava quando a cena apareceu

GRÁFICOS ANIMADA

Os gráficos de *Dragon's Lair* são bem desenhados e fluem com exatidão. Mas, devido às limitações do Sega CD, eles acabaram ficando muito "estourados".

A SALA DO FOGO



DICA: esta sala é traiçoeira. Pule [illegible]

[illegible] quando o fogo atingir o teto, pressione para baixo e logo em seguida para cima. Isto o deixará próximo à parede de [illegible]

Em seguida pressione esquerda para chegar perto da banqueta e sair com segurança

DICA: quando Rat Lizard estiver sobre você, siga o pote de ouro para se safar

Se você morrer, preste muita atenção ao último comando para não repetir o erro

[illegible] alguns movimentos são simultâneos. Logo após matar o morcego, passe pela porta

DICA: na sala de Smithy fique apertando o botão da espada, desvie da bigorna e aperte o botão de espada até sair

nesta versão. Isso se mostra ainda mais evidente nos momentos em que aparece fogo em pontos da tela - as cores sofrem uma perda terrível. Por outro lado, a força da animação está no humor - preste bastante atenção ao que acontece com o herói Dirk nas ocasiões em que ele não consegue completar a missão. O som do CD é claro como cristal. A música é comum mas os efeitos sonoros são poderosos.

RAPIDEZ DE RACIOCÍNIO

Os requisitos para encarar o desafio são paciência, coordenação entre visão e ação e experiência em quebra-cabeça. Pena que depois de detonar o jogo uma vez, tudo fica previsível.

Por Lawrence de Arcadia

DIRETO DOS USA

Time Gal, *Road Avenger* e *Sewer Shark*, são exemplos de jogos que buscaram inspiração no estilo de um arcade laser-disc que fez muito sucesso - *Dragon's Lair*. Este foi o primeiro jogo a usar a tecnologia de animação interativa de cinema em videogame.

jogo se modifica completamente. Os obstáculos são cavernosos: bolhas de lama, tentáculos pegajosos, aranhas gigantes e morcegos

TEMPOS DO DRAGÃO

Dragon's Lair é a história de Dirk, um intrépido cavaleiro que tem como missão resgatar sua amada Daphne das garras de um dragão. Ao longo de labirintos intermináveis e repletos de armadilhas, você abre caminho em direção ao esconderijo do lagartão. Todas as vezes que se entra e sai do castelo, o

vorazes. O festival de armadilhas continua ao longo de todas as 26 fases do jogo. Nos momentos mais dramáticos você pode, eventualmente, apelar para flashes de luzes que o levarão a salvo para o canto direito e inferior da tela. Os controles (bastante simplificados) requerem doses maciças de paciência e

coordenação. O desafio, não chega a assustar. Sobra tempo para gastar, sem necessidade de uma fase de adaptação.

AÇÃO ANIMADA

Os gráficos de *Dragon's Lair* são bem desenhados e fluem com exatidão. Mas, devido às limitações do Sega CD, eles acabaram ficando muito "estourados"

A SALA DO FOGO

DICA: [illegible] Pule para [illegible] quando o fogo atingir [illegible]

[illegible] quando o fogo atingir o teto, pressione para baixo e logo em seguida para cima. Isto o deixará próximo à parede do quarto.

Em seguida pressione esquerda para chegar perto da banqueta e sair com segurança.

DICA: quando Rei Lizard aparecer sobre você, siga o pote de ouro para se safar.

Se você morrer, preste muita atenção ao último comando para não repetir o erro.

DICA: alguns movimentos são simultâneos. Logo após matar o morcego, passe pela porta.

DICA: na sala da Bigorna fique apertando o botão da espada, desvie da bigorna e aperte o botão de espada até sair.

nesta versão. Isso se mostra ainda mais evidente nos momentos em que aparece fogo em pontos da tela - as cores sofrem uma perda

terrível. Por outro lado, a força da animação está no humor - preste bastante atenção ao que acontece com o herói Dirk nas ocasiões em que ele não consegue completar a missão.

O som do CD é claro como cristal. A música é comum mas os efeitos sonoros são poderosos.

RAPIDEZ DE RACIOCÍNIO

Os requisitos para encarar o desafio são

paciência, coordenação entre visão e ação e experiência em quebra-cabeça. Pena que depois de detonar o jogo uma vez, tudo fica previsível.

SEGA CD
Dragon's Lair

Dirk, o corajoso, está de volta neste animado jogo de desenho interativo. Se você gostou de Time Gal, não viu nada ainda

Gráficos	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.5	4.5	4.0	5.0	Interm.

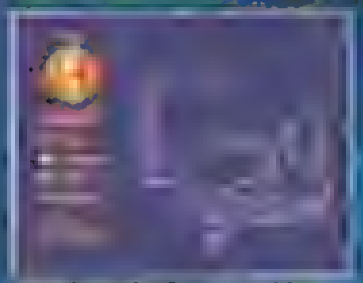
[illegible]	1 jogador
CD	[illegible]
Disponível já	Continues
Ação/Aventura	

DICA: na sala da piscina, ande na direção para onde Dirk olhava quando a cena apareceu.

Por Toxic Tommy

DIRETO DOS USA

Uma antiga dúvida persiste nos caçadores de monstros: como matar algo que já está morto? Sem desvendar esta xarada você nunca conseguirá escapar da Mansão dos monstros. Alguns dos melhores jogos da 3DO são versões de clássicos de PC. Escape of Monster Manor não é excessão. Trata-se de uma variante assombrada de Wolfenstein 3D. Só que, ao invés de um castelo, você está numa casa assombrada. No lugar de nazistas, você encara espectros. E a pistola foi substituída por uma arma caça-fantasmas.



DICA: aperte C, A para chamar o mapa e congelar os paranormais

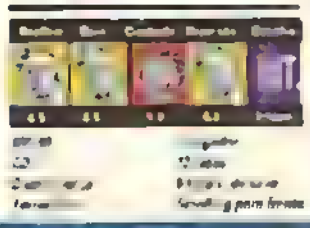
DICA: estude bem o mapa para planejar caminhos de fuga que levam às áreas de power-ups

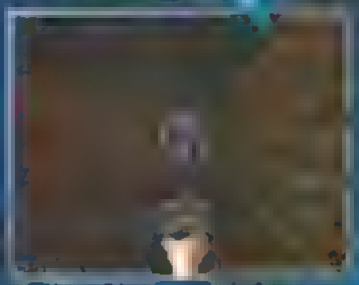
3DO

Escape from Monster Manor

(Electronic Arts)

Os jogadores da antiga talvez não curtam essa versão, que deve a seus antecessores. Os não iniciados, porém têm uma grande chance de adorar a novidade.

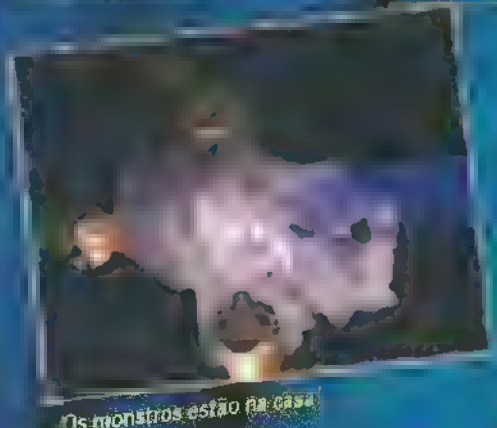




DICA: não perca munição com objetos em movimento sem nenhum significado no jogo

BAIXOU ESPÍRITO NA JOGADA

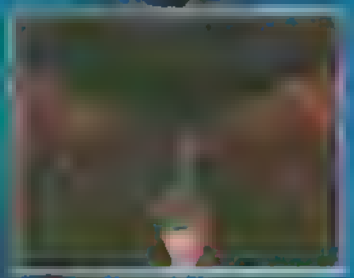
Espíritos do mal invadem nosso mundo! Tudo porque um talismã mágico foi quebrado em pedaços e espalhados por 12 áreas, dentro, fora, e no subterrâneo da mansão. O seu desafio é encontrar esses fragmentos. Mas antes terá que enfrentar hordas de fantasmas e demônios.



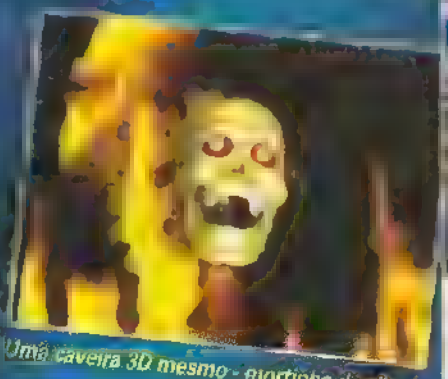
Os monstros estão na casa!

TÁTICAS ASSOMBROSAS

O jogo é em perspectiva de first person (primeira pessoa), com a visão da sua mão empunhando a arma. Na jornada através dos cômodos sombrios, você encontra as chaves para abrir as portas. Criaturas etéreas e demônios aparecem quando menos se espera. Portanto, suas chances de sobrevivência dependem de cautela e pontaria. Em cada uma das fases há zonas onde a gangue mortal ataca impiedosamente. Seja rápido ou junte-se a eles no além! Às vezes a procura aos fragmentos se torna cansativa: depois de acertar um medonho, ele será banido para sempre, mas você pode se envolver numa lenta e meticulosa busca sala a sala. Haja paciência!



DICA: atiradores de alto nível conseguem acertar mesmo que o monstro não apareça por inteiro



Uma caveira 3D mesmo - miortinha da silva

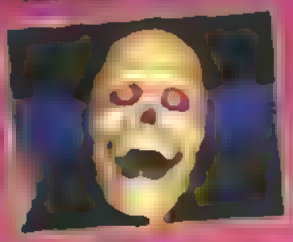
TOQUES DO ALÉM

Os controles são efetivos, com uma variedade de toques criativos que o ajudarão a surpreender os fantasmas. Você desliza através do labirinto com facilidade... Para monitorar seus progressos, um botão simples aciona uma tela de checar itens, e o outro botão, o mapa. O recurso de automapping, similar ao do Wolfenstein's, é de ajuda vital. Quando estiver em apuros, apele para L e R para ser transportado em segurança para os cantos dos corredores.

DICA: atire só de perto com a meleca verde

DICA: entre de costas em áreas suspeitas - ou seja, vire 180° e ande para trás. Desta maneira, você pode dar uma rasteira nos monstros que esperam pelos lados

DICA: Quanto mais perto dos pedaços de talismã, menos power-ups. Muitas vezes é melhor fugir do que gastar a energia da arma

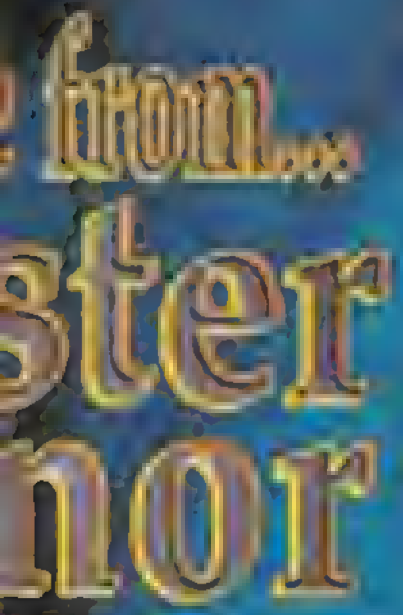


DICA: Detone as aranhas quando pularem mas cuidado com suas armas de longo alcance

GRITOS HORRIPILANTES

Os gráficos e sons foram bolados pra gelar a espinha de gamer. Fantasmas que atiram facas, ceifeiros implacáveis e cabeças voadoras... (urghhh). Quem curte o filme Sexta-Feira e outras coisas do gênero, vai adorar este CD. Prepare-se para se esguelar ao se deparar com um close da criatura! O medidor de energia é genial: a pele da mão vai embranquecendo na medida em que os monstros acertam você. A parte sonora de Monster Manors não chega a ser tão complexa quanto os gráficos, mas complementam muito bem à ação. A mixagem de gritos, gemidos, e maldições lembra um trem fantasma. Os veteranos não ficarão profundamente impressionados com este estilo de jogo. Mas quem nunca viu este grau de terror na tela vai levar um susto. Para aumentar ainda mais esta agradável sensação, recomenda-se apagar todas as luzes antes de começar. AH! E não se esqueça, tranque todas as portas. Com um jogo desse é bom previnir!

DICA: o blaster atira de quase qualquer distância



Sem estes power-ups ninguém sobrevive

DICA: Blue Reapers precisam ficar marrom para detoná-los

É uma gritaria geral

Stanley Cup

MUITO GELO E MODE 7

Todas as emoções do hóquei no gelo agora estão a seu alcance com **Stanley Cup**. Só que este não é um simples hóquei. O jogo usa e abusa dos efeitos em Mode 7, o que oferece ângulos de vis[illegible] ou à melhor de 7. Pegue seus patins e divirta-se

[illegible]

[illegible]

[illegible]

NHL STANLEY CUP
SNES
3.3

NINTENDO
8 Mega - + de 20 Fases
2 Jogadores Simultâneos
Esporte - Bateria

O MAIS LEGÍTIMO NBA

A bola anda em alta, seja no pé ou na mão. A Tecmo, fabricante de jogos que se destaca por seus títulos na área de esportes, lança **NBA Basketball**, com requintes de realismo. [illegible] pode optar pe[illegible] "regular season", o[illegible] campeonato da NBA. Depois é só arrebentar com enterradas animais de um Pippen. Melhor é difícil!

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

NBA BASKETBALL
MEGA
4.0

TECMO
8 Mega - 82 Fases
2 Jogadores Simultâneos
Esporte - Bateria

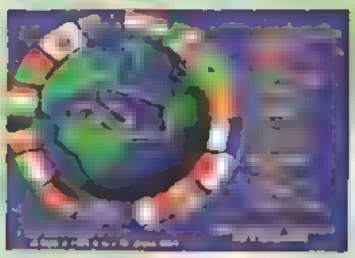
TECMO NBA BASKETBALL

NIGEL MANSELL

O MELHOR JOGO DA F-1

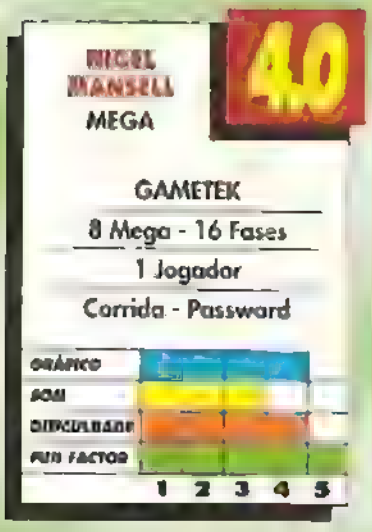
O leão Mansell parece não estar satisfeito com o sucesso na Indy e continua arrasando no circo da F-1, pelo menos nos videogames. Depois do sucesso obtido no Super Nes, **Nigel Mansell Championship Challenge** aparece afinal na versão para Mega Drive. O jogo é quase o mesmo, com ligeiras mudanças devido à diferença entre os consoles. Para Mega falta cor e sobra velocidade. A jogabilidade é nota 10. Você adequa seu carro (ajustando relação de marchas, pneus, aerofólio) a uma das 16 pistas que compõe o campeonato. As corridas acontecem sob o sol, com céu nublado ou debaixo de chuva, mas para um verdadeiro campeão não tem tempo ruim.

[illegible] preparar seu carro. O jogo sempre [illegible]



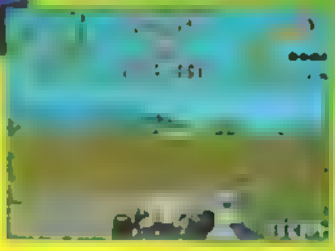
Uma maratona que segue o roteiro da Fórmula 1

Se der uma de braço duro, as rodadas são espetaculares


NIGEL MANSELL
MEGA
4.0
GAMETEK
8 Mega - 16 Fases
1 Jogador
Corrida - Password
GRÁFICO
SOM
DIFICULDADE
FUN FACTOR
1 2 3 4 5

4 DICAS PARA O CP BRASIL

Esqueça a configuração recomendada pelo jogo. Esta é a mais eficiente



Fazer essa curva sem usar o breque, só achando o ponto exato de tangência

Quanto menos acionar o freio mais embalo você pode adquirir e chegar a uma espantosa velocidade final

[illegible] do trecho final do percurso para chegar a esse tempo

[illegible] chega perto de [illegible] vai mais indica a [illegible]

O próprio Mansell se encarrega de dar dicas preciosas para seu desempenho

DICA: para conseguir cruzar a linha de chegada, não bate muito e poupe seus pneus ao máximo

MORTAL KOMBAT

Por Baby Betinho

Aqui, na nova **Supergamepower** o negócio é sério. Na minha seção Golpe Final a garotada que não amacia vai achar o que há de mais quentinho jogos de luta. Nesta edição temos combinações especiais de **Mortal Kombat** para arcade. Sinos e longa Leiva. Preparem os punhos e "tasta a vista"

SCORPION

DOIS PRA CÁ UM PRA LÁ (VALSA DE SCORPION)

Seja cavalheiro: convide seu parceiro com um arpão

Quando ele se aproximar mostre afeição com 2 socos altos

Mostre persistência e repita a gentileza com outro arpão

Para não perder o passo, finaliza a contradança com um uppercut

SCORPION - ASCENDENTE NA LUA

A carta astrológica indica um dia positivo para 2 socos altos

No amor, não seja bonzinho, acerte logo uma rasteira

Às vezes é melhor mandar cartas amizades para longe, de um upper

Para atingir o seu interior, complete com uma voadora

SUB ZERO

URV (OU O KOMBO DO ECONOMISTA)

Primeiro trata de dar uma rasteira nos especuladores

Um uppercut é a medida mais eficaz para sabotadores

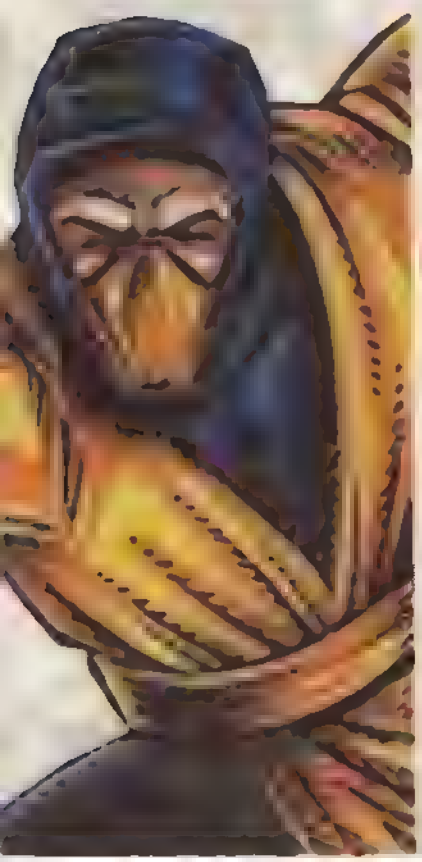
Num bom plano econômico não poderia faltar o congelamento

É como pensa todo economista que se preze dê um jeito no salário

KOMBO DE FADAS

Era uma vez um estranho ninja com a estranha mania de dar 2 socos altos

Não satisfeito, aplicara um slide para viver feliz para sempre



KANO

KOMBO DO ENKANADOR

Desparafuse o adversário do solo com uma rasteira bem dada

Para desentupir as idéias do sujeito, dê um soco médio tipo conserta TV

Para desenkanar de vez, mande uma bolinha roto-rooter

KANO VAI ÀS COMPRAS

A [illegible] faz parte do dia a dia [illegible] consumidor: uma voadora seguida de soco para sensibilizar o vendedor

Quando o comerciante não entende os apelos de Kano, este é mais rápido e dá a facada primeiro

RAYDEN

TERAPIA DE CHOQUE

Rayden é um sujeito radical: usa voadora para acabar com conflitos

Certos casos acabam merecendo a dureza de um torpedo

Mas sua profilaxia predileta é um bom tratamento de choque

TERAPIA DE CHOQUE 2 - A MISSÃO

Para eliminar desajustes de uma vez Raiden aconselha uma rasteira

Às vezes é preciso tirar os pés do chão com o sempre eficiente upper

E para [illegible] o [illegible] e bom choque 220 V

SONYA

ONDA DE AZAR

Certas mulheres podem arrasar a vida de um homem numa onda

Elas são capazes de ficar de ponta cabeça para conseguir o que querem

CAGE

KEIJO PARMESÃO

Contra o chulé de um parmesão é melhor se defender rápido

Depois, trate de ralar o sujeito com um poderoso upper

LIU KANG

PÉ PRA TODA OBRA

Uma joelhada manda o cara pro ar

A voadora manda o cara pro chão

O Flying Kick coloca o cara em seu devido lugar

ONDE HÁ FOGO, HÁ FUMAÇA

F[illegible] o adversário [illegible]

E dê uma de bombeiro com o Flying kick

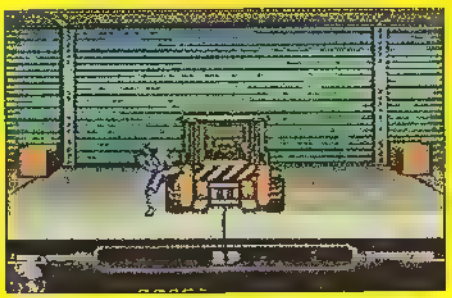
MASTER

Por ***Baby Betinho***

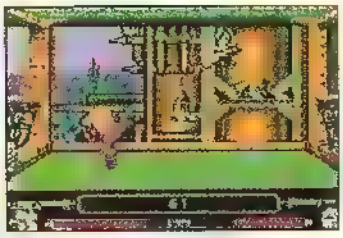
Grande título! Arrisco afirmar que é o melhor lançamento da estação para o Master System. De uma certa maneira, **Masters of Combat** é mais completo que a própria versão do conceituadíssimo **Mortal Kombat**. Fighting game rápido, com movimentação de tela fluente e sem apresentar problemas de sprite. São quatro lutadores, cada qual com sua técnica de luta. Os golpes especiais variam de seis (Hayate) a três (Wing Berger), mas há um equilíbrio correto entre eles. Todos possuem magias diferentes, com movimentos fatais que tiram grande parte da energia do oponente. O controle é simples, o que facilita o acionamento dos golpes. Não falta absolutamente nada! Até mesmo os bonus stages (quebrar tratores!) são legais. Recomendo e assino embaixo. A história se passa na primeira década do século XXI. O prefeito de uma cidadezinha do interior de New Jersey organiza um torneio entre os melhores lutadores do mundo. Hayate, Gonzales, Highvolt Man e Wingberger lutam até a morte na disputa de um prêmio espetacular. O que será que espera o vencedor?

Apesar de ter apenas um botão de ataque, diferentes variações são possíveis com o uso do direcional

BÔNUS



Apesar de ser para 8 bits, o jogo não esqueceu de incluir fases bônus. Destrua o trator



Wing Berger (de verde) é um fiel discípulo de Dhalsim

DICA: enfrente magias altas agachado e contra-ataque

GOLPES DE MASTERS

HAYATE

GONZALEZ

HIGHVOLT MAN

WING BERGER

COMANDOS GERAIS

Botão 1 - ataque (usado com o direcional obtêm-se vários golpes)
Botão 2 - pulo (se colocar para os lados, obtêm-se uma corrida; nas diagonais inferiores, corrida agachado)
[illegible] Hayate e HighVolt Man)
De perto, coloque Frente ou Trás + 1 - arremesso

MASTERS OF COMBAT
MASTER

3.8

TEC TOY

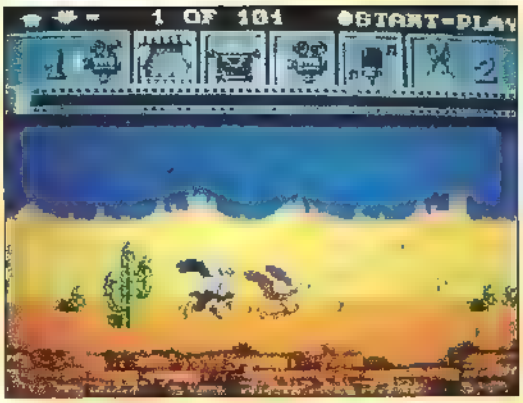
2 Mega - N/D

2 Jogadores Simultâneos

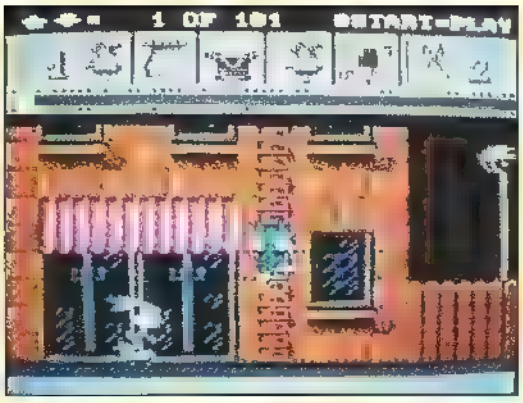
Luta - Continue

GRÁFICO	
SOM	
DIVERSÃO	
FUN FACTOR	
	1 2 3 4 5

NES



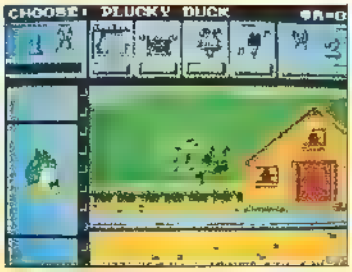
Calamity Coyote persegue Little Beeper no cenário do Velho Oeste. Apenas uma das opções que o cart possui



Buster Bunny e Furrball aprontam das suas na cidade. O limite de cada cartoon são mais de 4000 frames ou 8 minutos de duração

Por ***Marcelo Kamikaze***

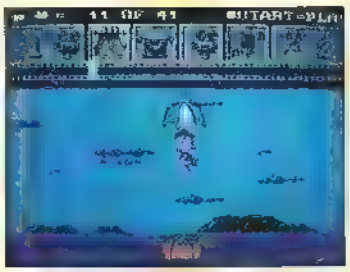
Cartoon Workshop é a sua grande oportunidade de se consagrar como um diretor de animação. A Konami assina esse jogo em que você escolhe os cenários, o elenco, a movimentação em tela e ainda pode adicionar efeitos especiais/sonoros, textos, trilha musical e abracadabra- um desenho digno de Hanna Barbera! As más linguas chegam a dizer que o próprio Spielberg começou dessa maneira. Para imortalizar sua obra-prima é recomendável a gravação da história no videocassete. O jogo é de fácil compreensão. Além disso, vem acompanhado de um supermanual que explica tudo, tintim por tintim, sobre os controles. Funciona como



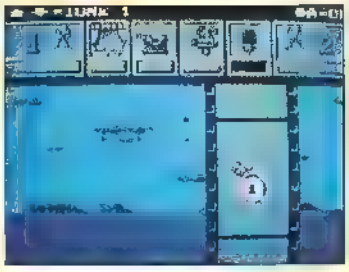
(1) ATOR 1: neste ícone, você escolhe 1 entre os 6 atores e seus movimentos

(2) CENÁRIO: faroeste, universidade e castelo mal-assombrado são alguns dos cenários à sua disposição

(3) EDITOR DE TEXTO: opte entre falas que o jogo oferece ou edite seu próprio texto



(4) MESA DE EDIÇÃO: aqui você determina como vai se desenrolar a ação da sua animação



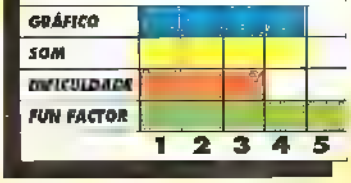
(5) MESA DE SOM: existem três tipos de som à sua escolha: batida, música e FX ou efeitos especiais

(6) ATOR 2: são 5 opções para a escolha do coadjuvante. O jogo não permite usar o mesmo personagem

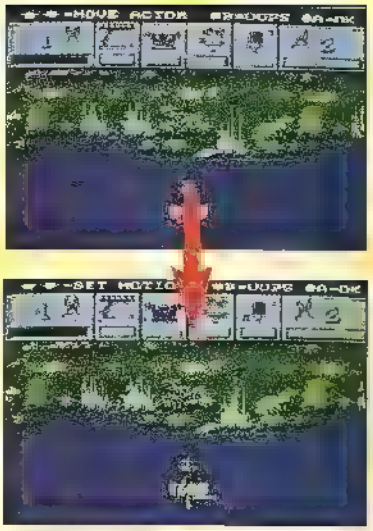
CARTOON WORKSHOP
NES

4.0

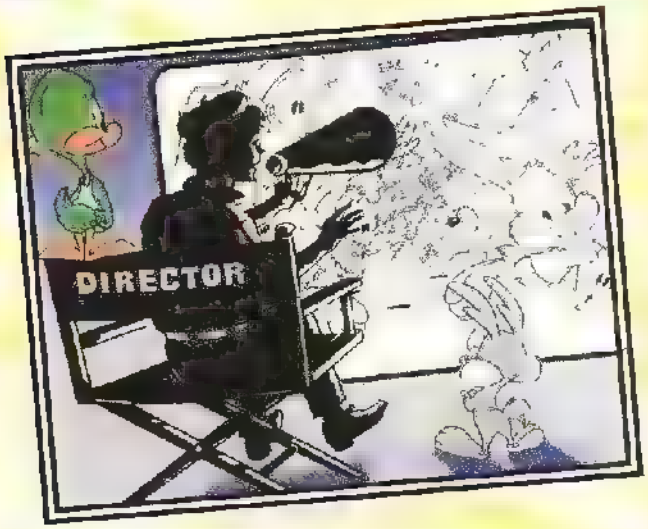
KONAMI
2 Mega - N/D
1 Jogador
Educativo



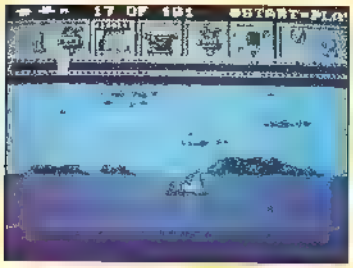
uma mesa de edição, com seis ferramentas disponíveis: duas para escolha de personagens, uma para trilha sonora, uma para cenários, gerador de caracteres (ou editor de textos) e a câmera. No elenco, os astros da Tiny Toon Buster Bunny, Pluck Duck, Little Bepper Babs, Fuzzball e Calamity Coyote. O inimigo é o já internacional Montana Max. As animações podem chegar até a 8 minutos de duração. Luzes, câmera, ação! Breve nas melhores telas da cidade. Já na sua locadora.



Primeiro você determina o ponto de partida do personagem na tela. Em seguida, defina o movimento e a direção a ser tomada por Pluck Duck



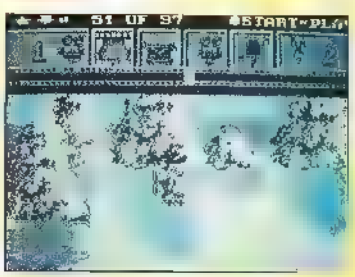
A HORA DA IMAGINAÇÃO



Buster Bunny desce as escadas da universidade...

Pluck Duck se refresca em pleno oceano...

Calamity Coyote testando sua última invenção no gelo...



Pluck Duck corta os céus. Agora é a sua vez. Crie sua historia!

NBN IMPORT&EXPORT

HORÁRIO DE ATENDIMENTO
DAS 9:00 ÀS 17:30

★ MOUNTAIN BIKES
★ INSTRUMENTOS MUSICAIS
★ CALCULADORAS
★ BRINQUEDOS
★ VIDEOS
★ SOM

PEÇA NOSSA TABELA

VOCÊ COMPRA, VOCÊ RECEBE

TEL/FAX: (0152) 33.9715

SUPER NINTENDO - SEGA - PC - CD
IMPORTAMOS E ENVIAMOS VIA SEDEX

JAGUAR ATARI 64 BITS
Trevor Mac Fur
Dino Dune
Raiden
Tota Eclipse

3DO (PANASONIC) 32 BITS
Dragons Lair
Mad Dog Mac Cree
Total Eclipse
Monster Manor

SUPER NES ORIG 16 BITS
Aladin
Actraiser I
Alien X Predator
Art of Fighting
Battle Cars
Battletoads X Double Dragon
Bubsy
Dig e Spike Volley Bal
Clay Fighter
Champion Chip Poo.
Caesers Palace
Cool Spot 7 Up
Dracula
Dr. Franken
Fatal Fury
Final Fighter II
Goof Troop
Jurassic Park
Lamborgin
Lester Unlikely
NBA Jam
NHL 94
NFL Football
Nigel Manse
Mystical Quest
Mario s Missing
Mario Paint
Mortal Kombat
Mario Kart
Mega Man X
Out Of This World
Ultima (RPG)
Pelledan Quest (RPG)
Pink Panther
Rock n Roll Racing
Run Saber
Ridick Bowe Box
Street Fighter II Turbo
Secret Of Mana (RPG)
Shadow Run (RPG)
S Mario All Star
Side Pocket
Star Wars I
Super Turrican
Total Carnage
Turtles IV TRM
Taz Mania
The 7 Saga (RPG)
Top Gear
Tom e Jerry
Terminator II (Arcade)
Time Slip
Wizard of Oz
World Heroes
Volley

SUPER FAMICON ORIG.
Art of Fighting
Tetris
Rushing Beat I
Fatal Fury
Goeman

SEGA GENESIS ORIG. 16 BITS
Aladin
Battletoads X Double Dragon
Dracula
Fifa Soccer
Family Adams
Havoc
Hockey NHPL
Jungle Strike
John Madden 94
Lethal Enforces C/Pistola
Landstalker (RPG)
Greatest Heavy Weight
Mortal Kombat
NBA All Star Challenge
Nigel Mansel
Road Rush
Street of Rage II
Sonic Spinba
Tiny Toon
TMNT, Tortas Fighter
Davis Cup Tennis
Pele Soccer
Shinobi III
Street Fighter II Champion Edit
Toe Jam e Earl II
Os Simpsons Bart Nightmare
Virtual Pinball
Zombi

SEGA CD ORIGINAIS
Bill Wash Football
Batman Returns
Ground Zero Texas
Mad Dog Mac Cree
Chuck Rock
Lethal Enforces c/Pistola
Jurassic Park
Rage
Terminator
Sonic II
Silpheed
NHL 94

NEO GEO 24 BITS
Spin Master
World Heroes
Samurai Shadow

CONSOLES
Sega Genesis Econômico
Sega Genesis CD II
Neo Geo (série Ouro)
Neo Geo (série Prata)
3 DO Panasonic (NTSC)
Super Nintendo Econômico
Super Nintendo Completo
Jaguar Atari (NTSC)

ACESSÓRIOS
Adap. p/S. Famicon S. Nintendo
Bazuka S. Nintendo p/Fita
Bazuka S. Nintendo s/Fita
Baloon
Controle Super Nintendo
Controle S. Nintendo Turbo
Controle S. Nint. Prog. Orig
Controle 6 Mega Orig.
Controle Sem Fio S. Nes
Estojo para Cartucho
Fonte p/Mega
Fonte p/ S. Nintendo

PLASTIMODELISMO (K.TS TAMYA)
Mitsubish Pajero 92 Paris 1/24
Mitsubishi Monteiro 1/24
Peugeot 206 Turbo 16 1.24
Toyota Land Cruser 1/24
Honda Civic 1/24
Honda NSX 1/24
Ferrari 40 1.24
Toyota Celica GT Four 1.24
F1 Ferrari 189 F 1/24
F1 Benetor B 192 1/24
F1 Jordan 191 1.24
F1 Lacer JS 11 1/24

AEROMODELISMO R. CONTROL
Futaba Attack 4 AM
Futaba Conquest-6-FM

IMPORTAMOS MAIS DE 800 PRODUTOS. CONSULTE

ARCADE

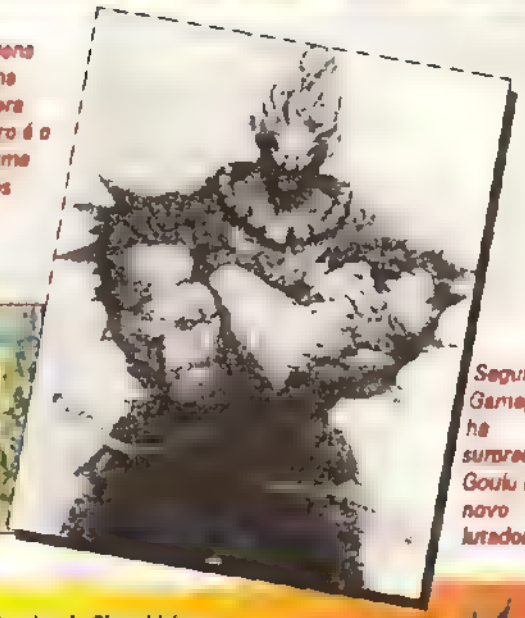
Por ***Baby Betinho***

A Capcom continua a todo vapor. Mal nos acostumamos com ***Super Street Fighter II*** e uma nova versão está saindo do forno. A máquina será a sensação da AOU Show, a feira de arcade do Japão. São 4 as mudanças básicas:

1- A velocidade aumentou para o nível de ***SF II' Turbo*** Quando surgiu ***SSF II*** muitos reclamaram da velocidade, que voltou à época de ***Champion Edition***. Parece que o pessoal se acostumou com a velocidade Turbo.

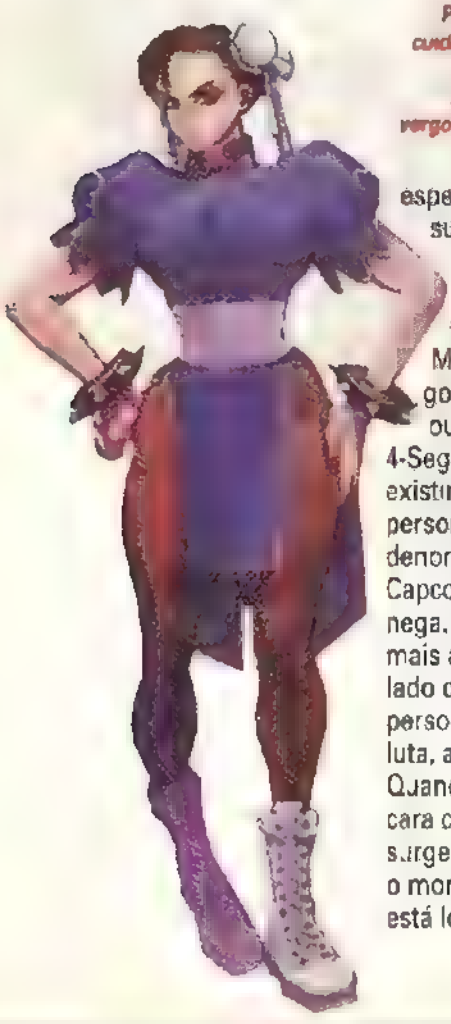
2- Foi criada a ***Super Combo Gauge***, um medidor que se enche quando se empregam golpes especiais (não é preciso acertar, basta usar), e quando o medidor est'ver cheio (a palavra SUPER irá acender), digite o comando

Os 16 personagens estão de volta na nova versão. Será que esse número é o real, ou há alguma surpresa para os fighters?



Segundo Gamepro há surpresas: Gouki Long, novo lutador

A velocidade foi elevada ao nível da versão Turbo. Portanto, tome cuidado. Qualquer vacilo pode significar uma vergonhosa derrota

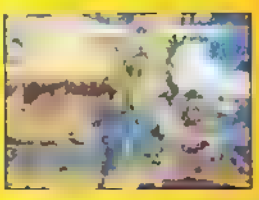


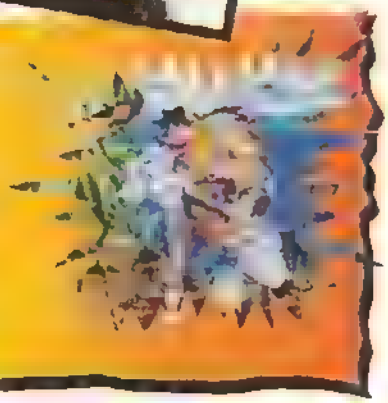
específico e desfira uma super golpe capaz de devastar o oponente.

3-Os 16 personagens ficaram mais fortes. Muitos ganharam golpes novos, especiais ou não.

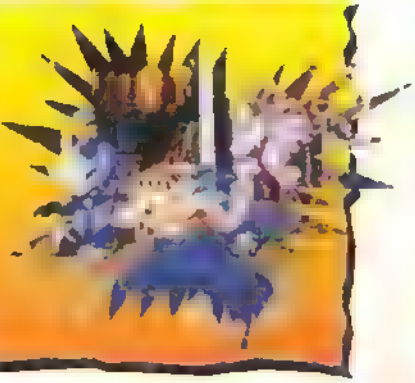
4-Segundo a ***GamePro***, existiria mais um personagem secreto denominado Gouki Long. A Capcom nem confirma nem nega. Resta esperar. E há mais alguns detalhes. Ao lado do nome dos personagens, nas cenas de luta, aparecem os rostos. Quando você derrota um cara com um golpe especial surge um flash que destaca o momento. É, a streetmania está longe de acabar.

O Super Combo de Chun Li é o Sen Retsu Kyaku. São chutes múltiplos que deixam um rastro de sombras na tela

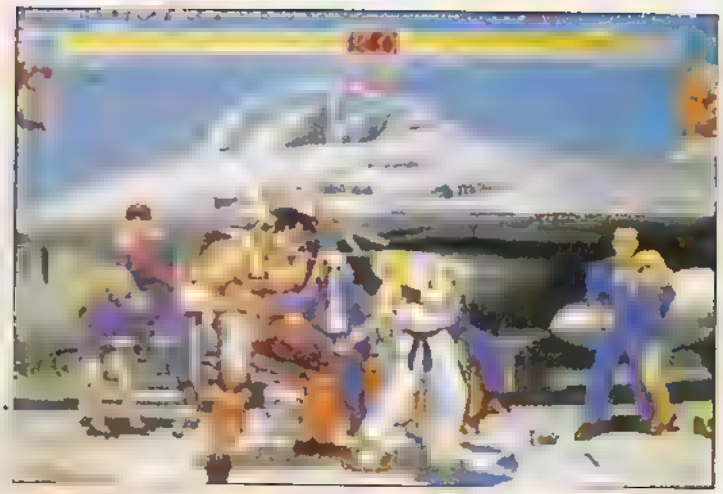




Fei Long pode desferir o Rekka Shinken, muito superior que seu golpe especial, o Rekka Ken



A maior mudança da nova versão são os Super Combos. Todos golpes devastadores capazes de reverter qualquer situação. Basta ficar de olho na nova barra de energia, que aumenta com os golpes especiais.



...conforme você pode ver em laranja, na parte inferior esquerda da tela. Outra novidade são as caras dos personagens, que surgem ao lado dos nomes na tela

LUZES NA PANCADA

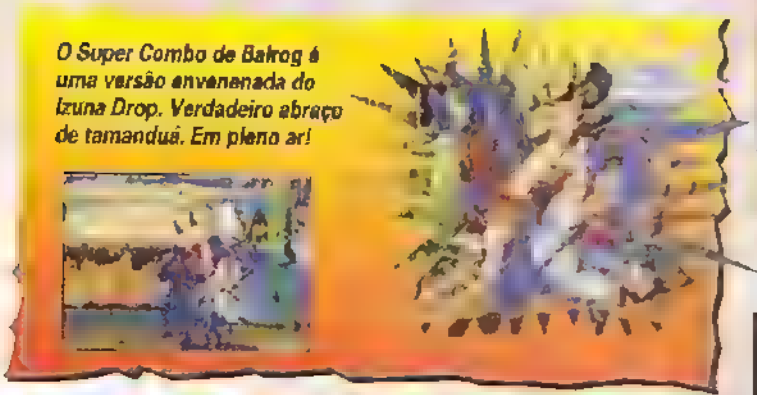
Outra inovação da Capcom é esse flash que aparece sempre que um dos lutadores consegue finalizar a luta com um golpe especial. Quando é você o autor da proeza, tudo é legal. Caso contrário é puro vexame

OS GOLPES: MAIS E MELHORES

«Os golpes de todos os personagens sofreram mudanças. O objetivo da Capcom é o de sempre, promover maior equilíbrio entre os lutadores. Alguns foram premiados com arremessos, outros com golpes normais e até aqueles que ganharam golpes especiais

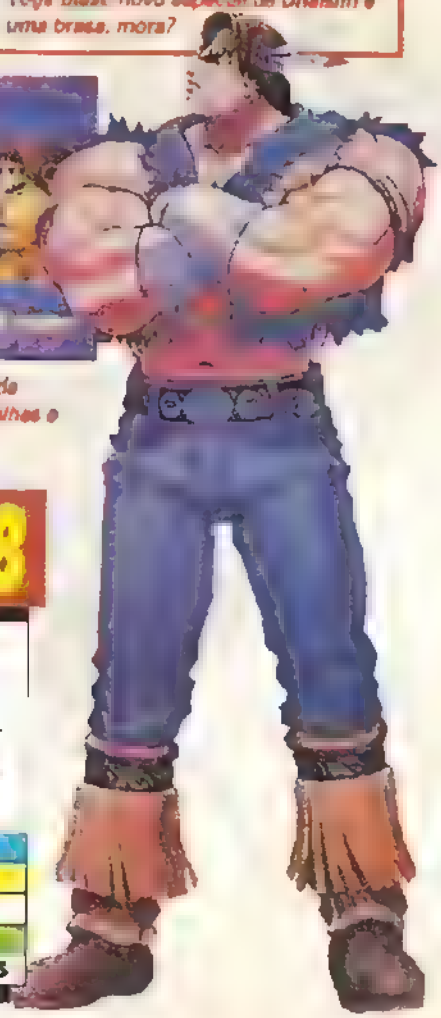
Yoga Blast, novo especial de Dhalsim é uma brasa, mora?

A tela inicial também foi renovada. A Capcom apostou alto nos detalhes e espera colher frutos com isso



O Super Combo de Balrog é uma versão envenenada do Izuna Drop. Verdadeiro abraço de tamanduá. Em pleno ar!

O vôo sumô de Honda, que já era poderoso se tornou fulminante. É melhor sair da frente, senão...



SUPER STREET FIGHTER II X
ARCADE

48

CAPCOM

N/D - 16 Fases

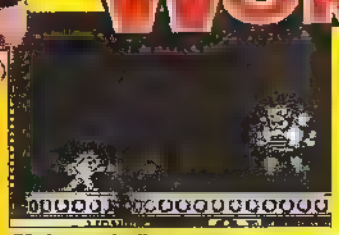
2 Jogadores Simultâneos

Luta- Continue

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

MEGA MAN WORLD 4

Os robôs de Dr. Wily estão atrás de Mega Man. O Dr. Ligtn criou uma máquina que produz itens de força para o herói. Mas a matéria prima deles, os P Chips, devem ser colhidos e levados ao laboratorio. 3 amigos o ajudam: Rush, Protoman e Flip Top. Side-scrolling de primeira!



Muito trabalho para o herói

MEGA MAN WORLD 4
G BOY

3.8

CAPCOM
4 Mega - 12 Fases
1 Jogador
- Ação - Password

GRÁFICO
SOM
DIFICULDADE
FUN FACTOR
1 2 3 4 5

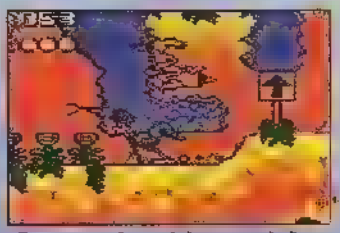
As luzes acendem e apagam

GAME BOY

DESERT SPEEDTRAP

Starring Road Runner and Wile E. Coyote

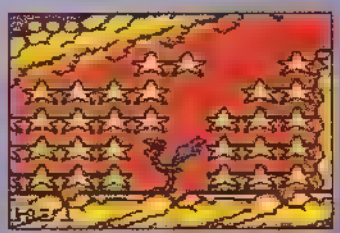
Você é o Papaléguas e tem que escapar de Wile E. Coyote. Correndo (voando!) contra o tempo pelo deserto side-scrolling, você encontra todo o tipo de obstáculos. Há estrelas que aumentam a duração da fase e a comida para passaros que resgata o seu nível de energia. Os gráficos são ótimos.



O coyote faz várias aparições de surpresa

Um mapinha para você não se perder na longa jornada

O deserto não será o mesmo



Muita velocidade

DESERT SPEEDTRAP
G GEAR

3.3

SEGA
2 Mega - 12 Fases
1 Jogador
Ação - Continue

GRÁFICO
SOM
DIFICULDADE
FUN FACTOR
1 2 3 4 5

GAME GEAR

SUPER GP DICAS

Os melhores segredos, passwords, estratégias, manhas e macetes do universo

SNES

ACTRAISER

38 VIDAS

Use a password: MFMJ TVSY FVPX. Ela lhe dara 38 vidas. É um artifício mais necessário já que no u timo estagio você enfrenta todos os chefes do jogo.

MEGA

TAZMANIA

3 DICAS DO DIABO

Aperte A, B C e Start no controle 2. Faça o mesmo no contro e 1. No decorrer da ação, pause, aperte B e despause, para adquirir a invencibilidade Pause novamente e aperte C. Escolha a sua fase entre os numeros 0 a 18. Aperte A, B e C simultaneamente e passe para a fase seguinte.

MEGA

DIVINE SEALING

PASSE DE FASE

Para passar direto pe as fases pause durante o jogo, aperte ABC ao mesmo tempo. Para entrar mais facilmente, segure o Start e ABC.

MEGA

ALADDIN

COMECE DE ONDE QUISER

Pause e use a sequência que lembra o abracadabra: ABBA, ABBA. Sacou?

MODO DEBUG

Durante a exibiçao da tela título, pressione o código: A e C quatro vezes, B quatro vezes.

MEGA

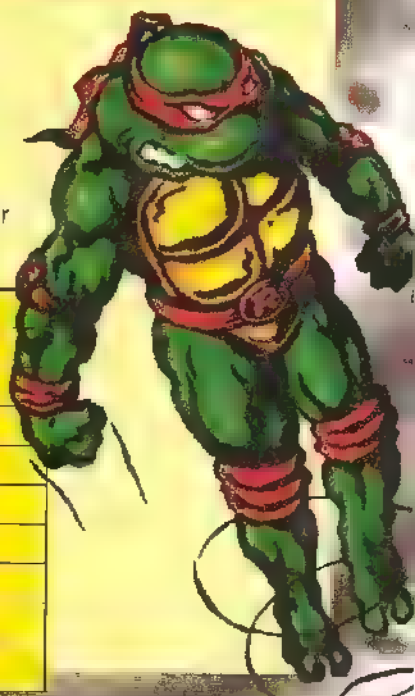
TURTLES

GOLPES SECRETOS

Estão aí os golpes secretos do **Turtles**, direto da Cia. Para ac oná-los basta fazer os comandos abaixo enquanto sua energia estiver aba xando e piscando.

Personagem	Comando	Dano
Leonardo	←→↘↓↙ + C	50%
Michelangelo	→←↙↓ + C	50%
Donatello	→←↙↓ + C	50%
Raphael	←→↘↓↙ + C	50%
Casey Jones	→←→ + C (perto)	35%
Ray Fillet	←→↘↓↙ + C	50%
April O'Neil	←↙↓↘→ + C (perto)	35%
Sysiphus	←→↘↓↙ + C	50%

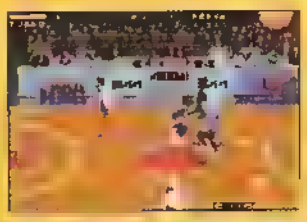
Estes golpes sao válidos quando seu personagem está à esquerda



SUPER GP DICAS

NBA JAM

SUPER DEFESA



Na tela "Tonight's Match Up", aperte 5 vezes qualquer botão. No 5º toque, continue pressionando e segure o botão até a tela sumir. Quando o jogo começar, sua defesa estará "Impossível"!

SUPER EMPIRE

TODAS AS PASSWORDS

Fase 1
Easy - WDWDWB
Brave- TCCPSL
Jedi - FHPSMN

Fase 2
Easy - CSPTNP
Brave- SSFJNP
Jedi - CCTLFR

Fase 3
Easy - NSRSC
Brave- NLBJLH
Jedi - MDWNDF

Fase 4
Easy - WFBL B
Brave- JRWNPL
Jedi - THNTLR

Fase 5
Easy - BHRDHL
Brave- DGBDPL
Jedi - LQYSCH

Fase 6
Easy - HMGPWJ
Brave- RCWJMF
Jedi - GQTVDD

Fase 7
Easy - LDGLTJ
Brave- JRGRTD
Jedi - PNFDHJ

Fase 8
Easy - LLJFBG
Brave- MDBNMR
Jedi - SCWWFZ

Fase 9
Easy - W JWDN
Brave- HDPPLL
Jedi - LFHWWB

Fase 10
Easy - WBWHRW
Brave- GTLCNP
Jedi - RBHNFC

Fase 11
Easy - NCCGSP
Brave- WWBGHF
Jedi - KCDFZK

Fase 12
Easy - GLTTDJ
Brave- PGBNBH
Jedi - KCCVGJ

Fase 13
Easy - GLBHNF
Brave- TNPSPL
Jedi - RBQRWS

Fase 14
Easy - MCDGRJ
Brave- DLPMMD
Jedi - QBTTXX

Fase 15
Easy - PGPNMG
Brave- SHRBLW
Jedi - ZGLKDV

Fase 16
Easy - NGMSJB
Brave- LNGPNN
Jedi - WDQXC

Fase 17
Easy - RLMSWJ
Brave- FSFMSR
Jedi - FGTTVV

Fase 18
Easy - MBRCGB
Brave- FCPDPC
Jedi - YDHBQT

Fase 19
Easy - SWPMSS
Brave- HPLSHJ
Jedi - TNHLSK

CLIFFRANGER

COMECE COM 99 VIDAS

Aguarde a tela título aparecer. No controle 2, pressione: C, B, A, ↑↓←→ e Start. Você irá diretamente para o cenário snowboard race. Para conquistar as 99 vidas, basta retornar para a tela título e, no controle 2, pressionar a seqüência: ↑→, C, B e A.

BOMBER RAID

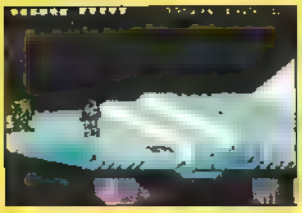
MACETE DE ARRASAR

Use o esquadrão 2 nos níveis 1 e 2. O esquadrão 1 nos níveis 3 e 4. E no nível 5 empregue os dois

NES

BATTLETOADS & D. DRAGONS

5 VIDAS



Escolha o seu personagem. Segure ↑, A e B, ao mesmo tempo. Pressione Start para finalmente começar com cinco vidas.

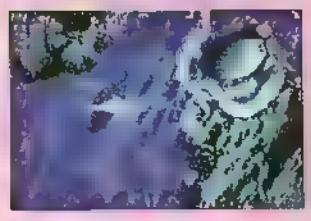
BLACK HOLE ASSALT

SUPER DICAS

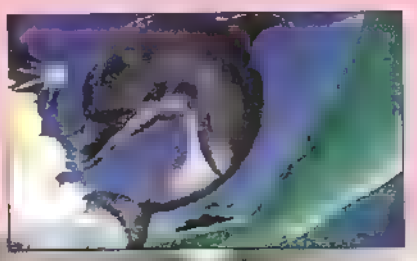
Na listagem "Enter Name", coloque os nomes abaixo e jogue na operação BHA. **Bignet** - durante a luta, aperte Start no controle 2 e mate o adversário. **AZY** - aciona um estágio secreto chamado "Black Bal Assault".

ECCO THE DOLPHIN

DEBUG MODE



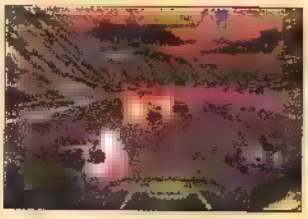
Em **Ecco The Dolphin** há um Menu Debug escondido. Comece o jogo normalmente e pause quando Ecco estiver olhando para você. Pressione →, B, C, B, C, ↓, C e ↑. Um menu chamado "The Dolphin" irá aparecer. Sirva-se a vontade!



3DO

CRASH'N BURN

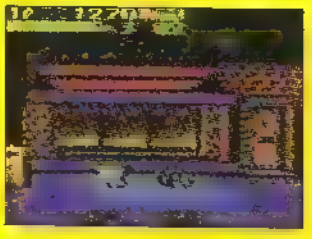
GRANA EXTRA

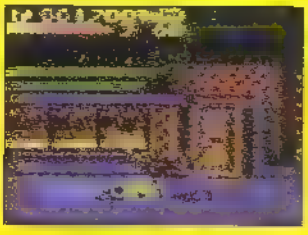


Quer começar com 2000 doletas? Antes da Tournement Race, finalize no time Bonus. Depois, no Auto Shop, selecione Race à direita. Começando a corrida, aperte Start e selecione o Quit. Deixe a máquina funcionando, mas comece o jogo novamente.

STREETS OF RAGE 2

SELEÇÃO DE FASES E INVENCIBILIDADE





Aqui, um truque que o tornará invencível e que possibilitará o começo em qualquer fase do jogo. Primeiro passo é ir à tela de opções e ativar o Sound Test. Daí, selecione o número 11. Pressione simultaneamente os botões 1 e 2. Duas novas opções irão surgir (Damage e Start Stage). Agora já é possível começar em qualquer fase com invencibilidade.

SNES

THE REN & STIMPY SHOW

SOUND TEST

No começo de Veediots pressione R e L e consiga ouvir todas as musicas do jogo.

MEGA

SUPER PASSWORD

Este código dá acesso a todas as missões, incluindo a Iron Hand e White Pegasus: WEXBJOISGIITES.

GAMES ★

★ COMPRA
★ VENDA
★ TROCA
★ LOCAÇÃO

CARTUCHOS NOVOS E USADOS A PARTIR DE:

MEGA DRIVE US$ 8,00

SUPER NES US$ 12,00

NINTENDO US$ 6,00

TUDO COM GARANTIA
SOLICITE NOSSA LISTA DE PREÇOS

AV. EDE, 230 - SALA 2 - SÃO PAULO - SP
FONE: (011) 951-0635 / 949-0669

SUPER GP DICAS

SNES

R-TYPE III

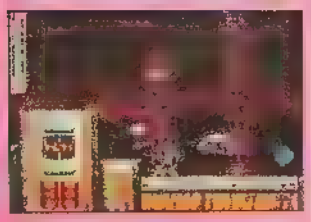
STAGE SELECT

Durante a tela de continue, aperte R 10 vezes. Em seguida aperte L na quantidade de vezes correspondente a fase desejada e dê Start. Por exemplo, se quiser ir para a quinta fase aperte L 5 vezes.

SNES

MEGAMAN X

RADOUKEN



Complete todos os power ups. Se quiser use a password 3676 4667 5148. Na fase de Armored Armadillo e antes da sala do mestre, pegue a energia em cima do penhasco. Dê um escape e repita 5 vezes. Na 5ª vez surge uma cápsula. Você pode usar o Radouken. O comando é óbvio ↓↘→ + tiro para soltar para a direita. O Radouken só sai com energia no máximo

MEGA

VIGILANTE

SELEÇÃO DE FASE

Direcione na diagonal para cima à esquerda e aperte o botão de tiro. Com esse comando você consegue selecionar a sua fase.

SNES

EQUINOX (SOLSTICE II)

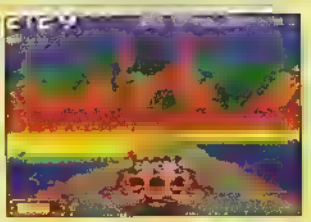
ENERGIA INFINITA

Na tela título (quando estiver escrito "press start") use a sequência: L, L, R, R, L, L, L, R, R, R, L, L, R, R, L e R. A tela vai mudar de cor e dessa maneira você não perderá energia quando morrer.

SNES

TAZMANIA

COMECE DE ONDE QUISER



Na tela título pressione select. Surge um menu de opções. Pressione os botões nessa ordem: A, Y, A, Y, X, Y, B, A, L e R. Eureka, você ganhou uma opção para selecionar os estágios.

MEGA

M-1 ABRAMS BATTLE TANK

INVENCIBILIDADE

Durante a exibição da tela de apresentação, execute a seguinte sequência no controle 1: B, B, C, B, C, C, C, B, C, B, B e C. Agora você se tornou invencível, não vá nos decepcionar, OK?

MEGA

CASTLEVANIA

PARA PROFISSIONAIS

Você achou o jogo muito fácil e ele não se mostra à altura de suas habilidades, não é verdade? Sem problemas, basta utilizar o famoso código da Konami (↑↑↓↓←→←→ B e A). Divirta-se (ou sofra) no nível Expert.

JAGUAR

CYBERMORPH

PASSWORDS

Fase 1:
1008
Fase 2:
1328
Fase 3:
9325
Fase 4:
9226
Fase 5 :
3444
Com o código **6009** você vai para 4 fases que se assemelham a Saturn.

[illegible]

CHOP LIFTER

TELA ESPECIAL SELEÇÃO DE FASE

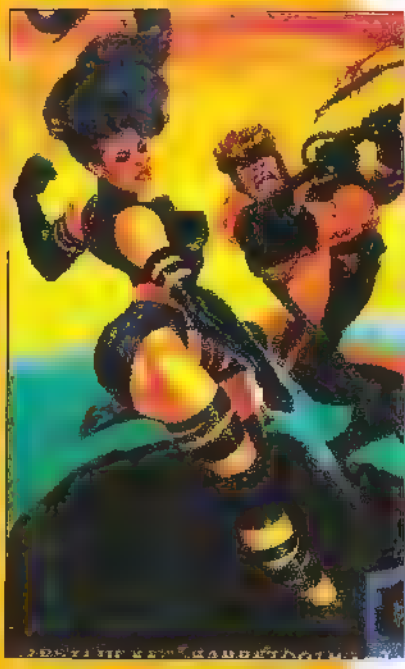
Pressione a sequência ↑↓←→ durante a exibição da tela título para conseguir acesso a uma tela especial. Repita mais uma vez os movimentos e encontre a seleção de fase. Bico, não? Agora cabe a você detonar no helicóptero mais manjado do videogame.

MEGA

X-MEN

ENCHER A VIDA, O PODER MUTANTE E A SELEÇÃO DE FASES

Na tela de apresentação pressiona no controle 1: ↓, A, C e Start. No momento em que aparecer a cara de Magneto, aperte Start e escolha a dificuldade e o número de jogadores. Escolha as fases na Danger Room à direita, onde aparecem os personagens. Pause durante o jogo e preencha a vida e o poder mutante.



ADESIVOS COPA 94

Compre já sua cartela com 11 Adesivos da Copa do Mundo de 94 por apenas

CR$ 900,00

VEJA COMO É FÁCIL.

ENVIE CHEQUE NOMINAL À
MACK COLOR ETIQUETAS ADESIVAS LTDA.
NO VALOR CORRESPONDENTE
AO NÚMERO DE CARTELAS QUE VOCÊ DESEJAR.
RUA FRANCISCO MARENGO, 339
TATUAPÉ - SÃO PAULO - SP - CEP 03313 - 000
SEU PEDIDO SERÁ ENTREGUE
SEM NENHUM CUSTO DE POSTAGEM.

ETIQUETA ADESIVA TEX COM
MACK COLOR
(011) 941-4499

WorldCup USA 94

SUPER GP DICAS

SNES

PINK GOES TO HOLLYWOOD

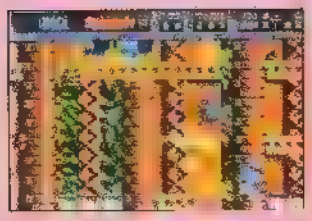
PULANDO DE FASE

A fase está muito difícil? Então basta pressionar os botões Start + Select e pular para a próxima fase. Essa é mais fácil do que andar para frente.

SNES

SUPER PUTTY

VIDAS INFINITAS



Para ganhar vidas à vontade nesse jogo, utilize-se desse fácil truque. Pause o jogo durante qualquer fase e digite a seguinte senha no controle 1: R, A, L, L e Y. Você logo vai perceber um sinal na tela confirmando se o truque deu certo. Agora basta aproveitar e se dar bem até o final do jogo.

SNES

TMNT TOURNAMENT FIGHTERS

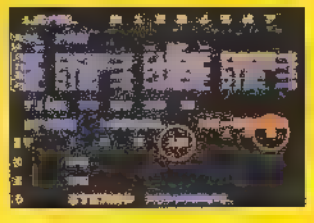
TARTARUGAS NINJAS ENVENENADAS

TMNT - Tournament Fighters - já era bom. Agora, graças às ***Super GP Dicas***, vai ficar melhor ainda. Todas as dicas deverão ser acionadas durante a tela título e no controle 2. Caso a dica seja feita corretamente, um som característico indicará a entrada do código. Boas lutas e muitas pizzas!

10 CRÉDITOS

Para que você consiga obter os 10 créditos basta digitar: B, B, B, A, A, A, X, X, X, X, X, X. No momento em que retornar à tela de opções, programe seus créditos para 10.

3ª VELOCIDADE

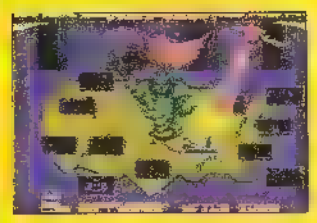


Se você está entre os apressadinhos que consideram Hi Speed 1 e 2 pura conversa de tartarugas, pressione a sequência ↑↑↓↓←→←→ B e A para poder acionar a velocidade Hi Speed 3. Agora é só ver se você é bom mesmo.

STORY MODE

Adquirir poder extra no Story Battle é mais fácil do que bater o recorde de pedaços de pizza comidos pelo Donatello: ↑←↓→, X, Y, B, A, X, Y, B, A, X. Você ganhará a barra verde. Quando ela estiver cheia você poderá usar o movimento especial, mas apenas no modo Tournament.

CENÁRIOS EXTRAS



Para conseguir usar o cenário dos mestres basta pressionar L, R, L, R, L, R e A. Agora no VS Battle notará que existem dois cenários a mais: o de Rat King e Karai. E a dica dos mestres, cadê? Calma...

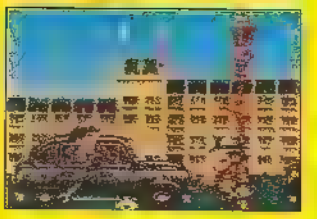
USE OS MESTRES

Até a *Electronic Gaming Monthly*, que não é nenhuma ***Gamepro***, andava atrás desta dica. Use X, ↑, Y, ←, B, ↓, A, →, X e ↑. Entre no VS Battle e detone com os chefes Rat King e Karai. Os golpes:
Rat King: 360° + soco, dá quebra-costela giratório.
Karai: s. forte + c. forte - soco múltiplo no ar. S. fraco + c. fraco - agarra no ar.

SNES

SOCCER KID

O SHOW DE INVENCIBILIDADE



Durante a exibição da tela título utilize a sequência B, A, R, R, A e L.
Caso a tela comece a mostrar zooms significa que a dica entrou. Agora é só aproveitar e barbarizar no domínio da bola e detonar os adversários.

SNES

BATTLE MASTER

USE O ZENO

Em primeiro lugar, entre no VS Mode. Em seguida, usando o controle 1, turbine os botões A, X, L e R. Agora é só apertar simultaneamente os botões que você acabou de turbinar.

Depois de empregar esse procedimento, o temível Zeno (o último chefão) irá aparecer no centro. Agora é só aproveitar e detonar e rolar.

Golpes de Zeno:

Zeno Smasher
→←↙↓↘→ + soco
Zeno Blade
↓↘→ + chute
Atomic Phobos
(c) ←→ + soco
Meteor Crash
←→↘↓↙← + chute
Illusion Kick
←→←→ + chute

ESCOLHA AS CORES

Na hora de determinar os personagens, faça os com Start, ou B, ou L+Start ou L+B. Cada combinação vai resultar numa cor diferente.

TURBO

Na tela título, aperte Select e escolha a velocidade.

GAME SHOPPING

SÃO CAETANO DO SUL

Splash Video

LOCAÇÃO E VENDA

. MASTER SYSTEM . SEGA CD
. NINTENDO MEGA DRIVE
SUPERNINTENDO

AV GOIAS 401 S CAETANO
SÃO PAULO TEL 744 4799

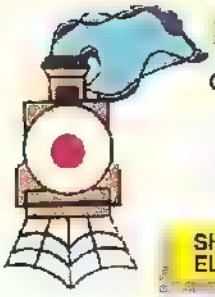
CURITIBA

STAR Game

Locação e Venda

• SUPER NINTENDO • MEGA DRIVE
• NINTENDO • MASTER SYSTEM
GAME BOY • GAME GEAR

R Tapajós 1292 Tel - (041) 338 6818 Curitiba - PR



BORIS & TOYS ELECTR.

CONSERTOS DE BRINQUEDOS E TRANSCODIFICAÇÕES DE:

Master System Mega Drive, Game Gear, Super Nintendo, Game Boy Super Famicom, Neo Geo, Phanton System. Televisores Importados.
ORÇAMENTO GRATUITO

HORÁRIO: 2ª à 6ª das 10:00 às 18:00 hs
Sábados das 9:00 às 13:00 hs

SHOPPING ELDORADO Av Rebouças 3970 - 1º subsolo - Loja 1009
TELEFAX (011) 814 1455 Sequencial

SUPERGAMEPOWER
A REVISTA DEFINITIVA
DE GAMES

SNES

DETONADO

No estilo de **Final Fight**, **Rushing Beat** chega ao terceiro da série. Os elementos que fizeram o sucesso dos jogos anteriores continuam presentes. Mas a originalidade não foi esquecida. Se um dos lutadores apanha demais, se enerva e se torna mais poderoso. Nos Estados Unidos, o jogo foi batizado de **Peace Keepers**. As diferenças não ficam só no nome. Os gráficos das magias são diferentes. Aqui, detonamos para você, passo a passo, a versão japonesa. Mais uma da ***Super GP***!

DICA: atire os inimigos sobre as minas e se livre dos dois

DICA: entre na prédio, mate os inimigos, volte e encontre Bild

DICA: se tiver muita energia, pegue a caixa e encare os inimigos com ela na mão. Vai deixar o cara

Entre uma sala e dança. Você vai encontrar Norton, que fará parte de seu grupo daqui em diante

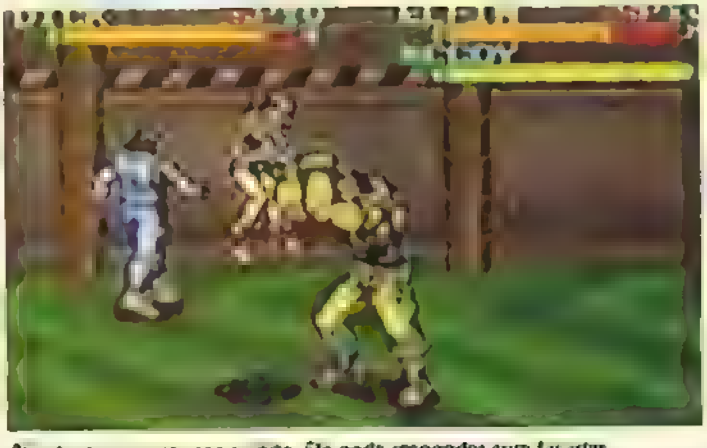
DICA: destrua os barris. Dentro há armas e energia a sua espera

DICA: derrote seis dos inimigos. Aqui há 2 caminhos, com mestres diferentes. Super GP foi por cima

DICA: aqui tenha o arma...

Cuidado com o cara, ele vai bater

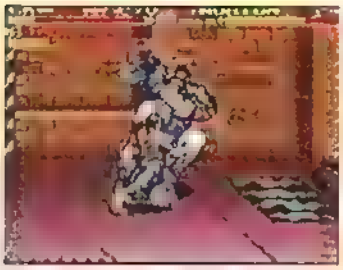
Nos mestres abuse dos ataques especiais e magias



Não tente agarrar esse sujeito. Ele pode responder com furadas

DICA: não arremesse o gordão, ele pode espremê-lo

DICA: vasculhe tudo para não deixar passar nenhum caixote



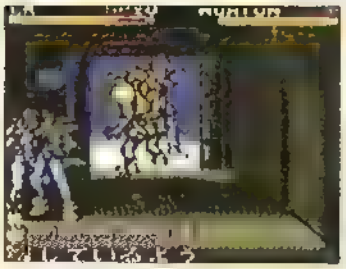
DICA: use o chao eletrificado para um tratamento de choque

Com uma arma na mão você poupa esforços

DICA. quando ficar nervoso arrepie o máximo de inimigos

DICA. quando der, use arremessos especiais. Eles tiram mais energia

DICA· as armas tambem podem ser arremessadas



Seu ininigo final aparece de vez em quando e escapa

Nao se assuste com a feiura do bichão mas não dê moleza

DICA abuse dos especiais para detonar os computadores em 15 s.

DICA: use os especiais e mande bomba se estiver em apuros

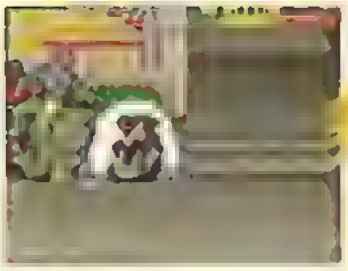
Não se preocupe se não conseguir. O jogo ainda não acabou

SNES

A partir dessa fase a coisa complica um pouco: os inimigos aumentam em número e chatice

DICA: sempre que houver muitos inimigos, arremesse-os para onde houver mais gente

DICA. Se você estiver em perigo use o golpe forte ou a rasteira (corrida + Y). Derruba todo mundo



No perigo, use o ataque especial: os danos serão menores

Atenda a garotinha e encare os irmãos "luta livre"

Agarrá-los é um convite a levar uma surra inesquecível

Magias, ataques especiais e sorte: essa é a receita aqui

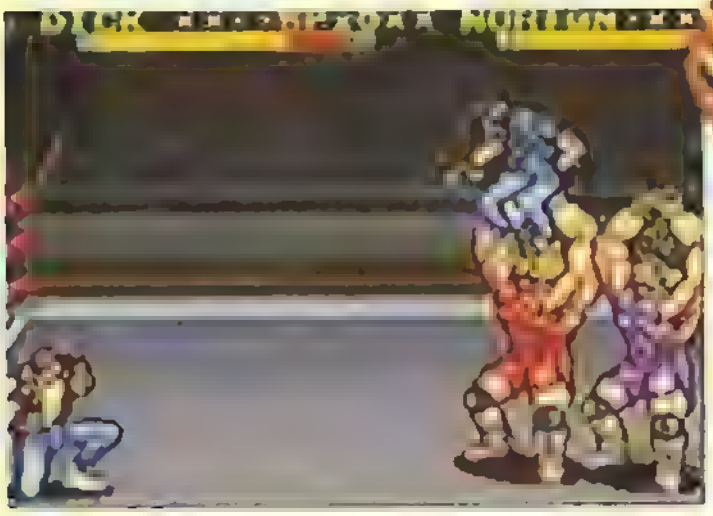
DICA: não caia na lábia desse cara e mande ver

DICA: evite os ataques do helicóptero lutando nos cantos

DICA. nem pense em fugir ao ataque trivial. Trate de cercá-los num canto e desça o braço

Não se deixe surpreender por certos ataques

DICA: se você eliminar o primeiro inimigo da fase, surge esse cara que abre as portas para que se veja o final verdadeiro do jogo



DICA: para encarar os irmãos "luta livre", o melhor é juntar os dois num canto e mandar ver, senão você se expõe a combinações de ataque

UM MODO A 8 MÃOS

Agarre esses robôs por trás e use o arremesso especial!

Esses caras são chatos mesmo, destrua-os o mais rápido possível

Não pegue os ninjas de frente, vá matando pelos lados

Coloque estes inimigos num canto e mande bala

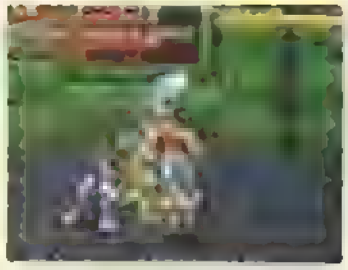
DICA: estes ninja são muito velozes. Procure se movimentar e agarrá-los para dar uma seqüência de golpes em seguida. É o melhor jeito

DICA: use as magias apenas quando os dois ninjas estiverem na tela. Caso contrário, você vai queimar sua energia para matar apenas um

Muitos inimigos vão aparecer nesta subida

DICA: não fique na mesma linha que eles para não levar bala

DICA: quebre o vaso e pegue os itens - eles vão ficando raros



Se você não detonar o computador não sairá dessa sala

DICA: prefira Dick nesse ponto. O nervosinho é mais eficiente

As magias não funcionam contra esse mestre. Depois de derrubá-lo, não fique por perto. Contra a magia dele não existe escapatória

MEGA

PRINCE of PERSIA

DETONADO

Este é um clássico que começou sua carreira de sucesso no PC, em 1989. Depois disso saiu uma versão para SNes e muito mais. Se houvesse um prêmio para o jogo que conseguisse ser convertido para o maior número de consoles, ele ganharia. Para o Mega Drive, a história não sofreu grandes mudanças. Durante a viagem do sultão, seu grão vizir, Jaffar, planeja tomar o poder ao se casar com a filha do manda-chuva. Impeça que o aspirante a tirano se dê bem. Será preciso usar muito raciocínio nas fases labirínticas do jogo, duelar contra guardas e praticar acrobacias em saltos alucinantes. ***Super GP*** detonou o passo a passo do jogo e dá de bandeja para você.

MOVIMENTOS E COMANDOS

Para se movimentar só se usam os botões A e B, além do direcional

Correr: aperte o direcional para os

Passinho: direcional com A apertado

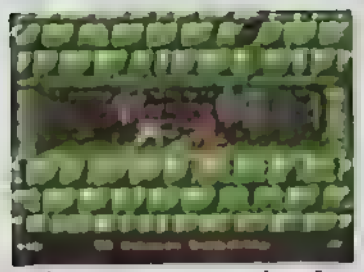
Agarrar no salto: aperte A de

Subir/descer: Mantenha C ma ou Baixo no direcional

FASE 1

Bico. Apenas uma armadilha e um guarda.

Pegue a espada do lado esquerdo



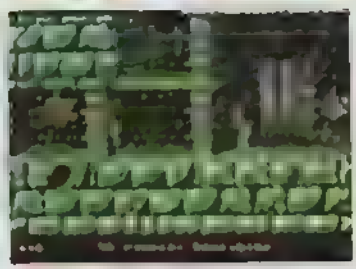
Enfrente apenas um guarda na fase

FASE 2

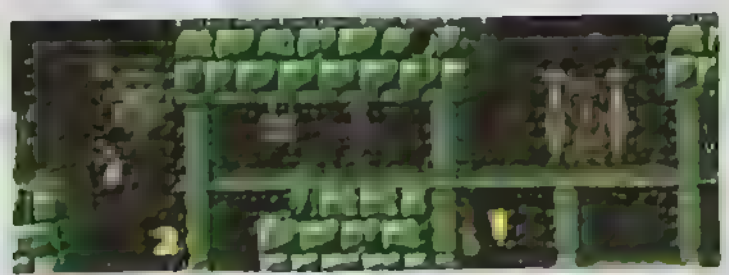
Aqui você já encontra mais desafios e terá que praticar seus reflexos nas lutas que se seguirão. A melhor maneira de vencer um duelo é esperar que o inimigo venha na sua direção.

DICAS: *caso você chegue por cima, desça com cuidado para não cair sobre o guarda. Por baixo, ande devagar para evitar a armadilha de espinhos*

Caso sua vida esteja a perigo, beba somente da primeira poção, a segunda moringa contém veneno - evite-a



DICA: *no momento em que chegar a esse teto, suba para encontrar uma vida. É necessário se prevenir contra os espinhos*



DICA: *quando chegar ao ponto 1, escolha o caminho debaixo. Primeiro vá para a tela inferior e, em seguida, siga para a esquerda. Por esse atalho, você tem que destruir um teto falso para subir e chegar ao ponto 2. Desse maneira você evita duelar com um dos guardas*

FASE 3

Na terceira fase não há [illegible] com a guilhotina. Não esqueça o "timing".

Aperte o switch no canto superior direito e volte com toda a rapidez para conseguir executar o salto da foto seguinte e agarrar-se à plataforma antes que a porta se feche

Depois da guilhotina a chave de saída. Volte por onde veio

A caveira ressuscita na volta e só é eliminada se jogada para baixo

FASE 5

[illegible] sombras.

[illegible] desça com cuidado e segure na plataforma inferior

Derrube o guarda no fosso e depois suba e vá para a esquerda

Subindo você pega energia, mas a volta dá muito trabalho. Escolha

[illegible] a sombra vai tomar a poção que deveria ser sua

[illegible] mais uma poção. Você vai precisar

FASE 4

[illegible] guardas [illegible]

Não perca seu tempo indo para a esquerda. Desça e siga em frente.

[illegible] derrube o tijolo para abrir a porta e pegue uma vida

Tome cuidado com a guilhotina

[illegible] evite o guarda da esquerda

[illegible]

FASE 6

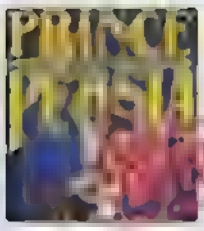
[illegible] longo do percurso são as armadilhas de sempre e o guarda gordo, um adversário quase tão difícil de ser superado quanto Jaffar, o chefe de Prince of Persia [illegible]

Nessa tela não se arrisque a correr, [illegible]

Pule com cuidado e não se espete

Empurre o guarda para a esquerda

[illegible]



FASE 7

Depois de ter contado com a providencial ajuda da sombra é preciso retornar aos salões principais do castelo de Jaffar. Para isso, [illegible] para a frente. Descobrir o caminho correto passa a ser um desafio muito maior do que provar habilidade em saltos ou lutas, pois nesse ponto você já deve [illegible]

[illegible] a comece segurando para não cair do cara

Tente empurrar o guarda na direção da guilhotina

DICA: Pule sobre o chão falso como indicado para seguir na fase

Depois desse guarda, há uma vida viga em frente e pule

Pule como na foto para não fechar a porta com os espetos

Aqui é preciso pular com impulso e se segurar em seguida

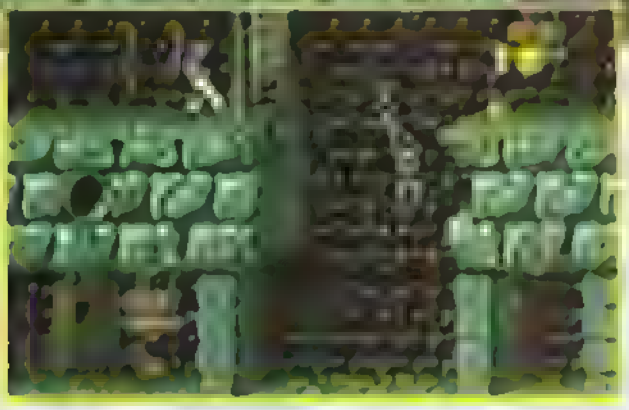
Beba o "Quater" e corra em direção ao buraco, mas sem pular

Pule o switch para que a porta não interrompa seu caminho

Comece a correr quando estiver perto das guilhotinas

DICA: depois de cair no lado esquerdo do mapa, pisa no switch e esquerda para abrir as grades. Corra o mais rápido que puder para pegar uma vida no extremo direito do mapa. Depois de pisar no switch que abre a saída da fase, vá e volte com o botão do pulo acionado

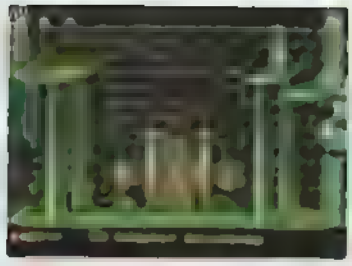
FASE 8



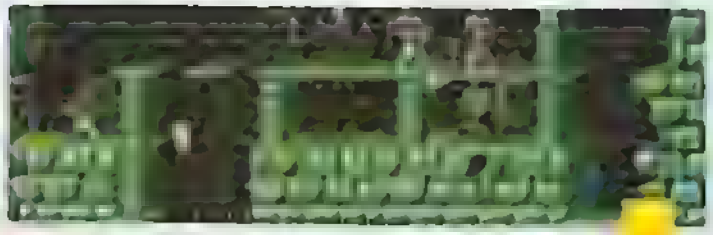
SUPER GP PASSO A PASSO: Não tome a poção venenosa (1). Vá para a esquerda, suba e enfrente o guarda (2). Abra o switch e pule para chegar à poção (3). Desça, passe pela guilhotina e tome cuidado com os espetos (4). Você achou a saída, mas não há acesso por cima para o switch que abre a porta. Continue indo para a direita. Pule mais espetos (5). Se você pular pouco antes do primeiro e continuar com o botão de pulo acionado chega rapidamente ao guarda (7), evitando a armadilha (6). Mas é preciso acertar o

FASE 9

Uma das maiores fases do jogo, há um sem-número de salas com poções escondidas. Mas procurá-las pode não ser bom, porque é muito comum se perder em seus incontáveis labirintos. Parece que tudo foi planejado para que você se distraia e esqueça o objetivo principal - o tempo.

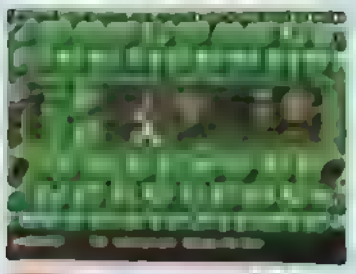


DICA: Derrube o chão falso para abrir a grade à esquerda aberta

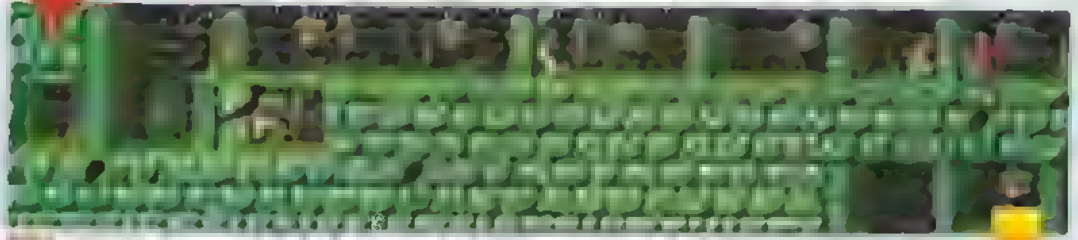


DICA: ao chegar a ao ponto 1, vá para a direita pelo caminho de cima. Detone o guarda e pule sobre o switch do canto superior direito. Volte sem pisar no switch perto da porta

DICA: quando chegar no ponto 1, ignore a vida abaixo e use o caminho de cima. Pegue impulso e acione o switch do meio (2). A porta debaixo se abre. Desça com cuidado, continue para a esquerda e pule o buraco. Destrua o teto falso (3) e vá para a sala da esquerda. Pegue uma vida mais à esquerda. Desça no buraco que você acabou de pular e desça até a segunda tela, e do mapa abaixo



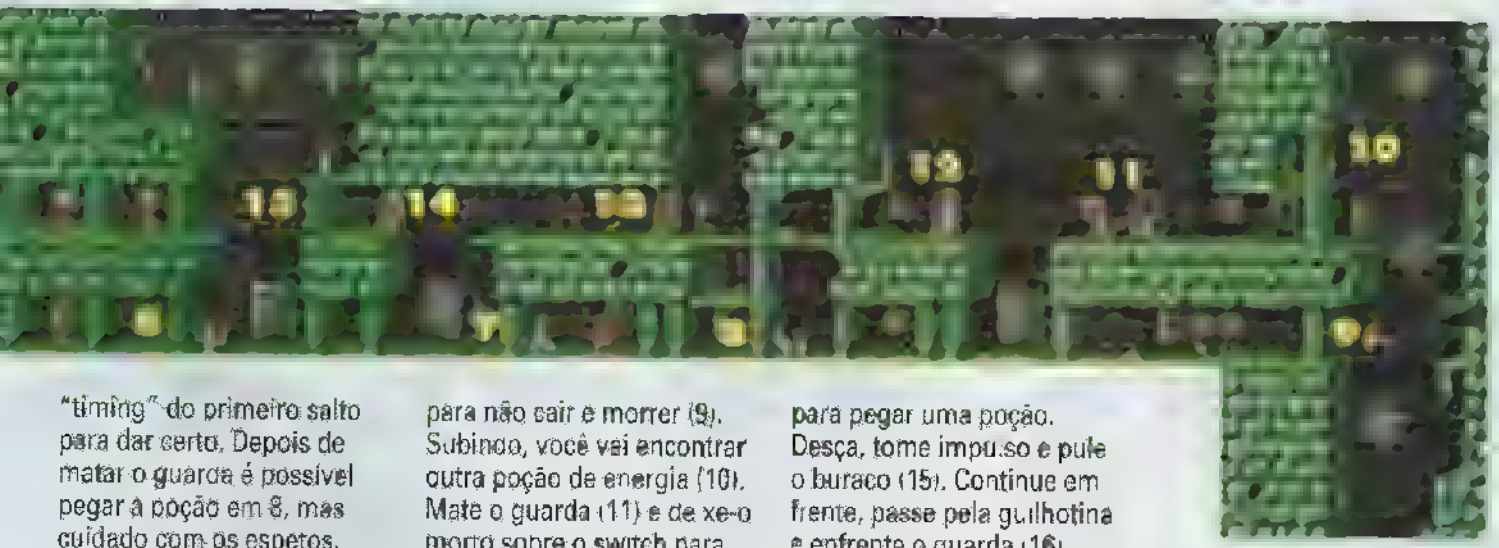
DICA: abra a porta no switch à direita, e vá com cuidado para não pisar no switch da esquerda



DICA: primeiro pise no switch da direita, depois da guilhotina para abrir a porta da esquerda, pise no outro switch e abra a porta de cima. Então siga para a direita, pule a guilhotina e enfrente o guarda...

Passe pela guilhotina e depois enfrente mais um guarda. Ao sair pegue outra poção de energia

...mais à frente você vai encontrar a porta que deixou aberta. Desça com cuidado não dançar e continue a jornada de salvação da princesa



"timing" do primeiro salto para dar certo. Depois de matar o guarda é possível pegar a poção em 8, mas cuidado com os espetos. Prossiga para a direita e, ao chegar ao precipício, tome cuidado com o impulso que você vai tomar e pule segurando na plataforma para não cair e morrer (9). Subindo, você vai encontrar outra poção de energia (10). Mate o guarda (11) e deixe-o morto sobre o switch para manter as portas em 13 e 14 abertas. Não suba (12) para não trancar essas portas. Siga para a esquerda, pule perto do ponto 14 e suba para pegar uma poção. Desça, tome impulso e pule o buraco (15). Continue em frente, passe pela guilhotina e enfrente o guarda (16). Volte para acionar o switch da grade. Salte sobre o próximo switch com cuidado, siga, abra a porta e pule. Cuidado com as guilhotinas a seguir (17). Pise no switch para abrir a saída e volte. Um ratinho vai salvá-lo e abrir a porta para você (18). Agora é moleza!

Volte para a direita e mate o próximo guarda. Na tela seguinte suba o teto falso e evite a direita

FASE 10

Vá para a esquerda e mate o guarda que protege a saída

Ache o teto falso e aciona o switch para abrir a grade à direita

FASE 11

Suba e destrua o teto falso (1). Depois, vá para a esquerda e pegue a derradeira vida do jogo (2), fundamental para os desafios que se seguirão. Volte por cima, para evitar os inúmeros obstáculos dessa plataforma. Vá direto e reto até chegar no ponto 3...

Jamais pule de alturas como essa. Desça com cuidado e poupe energia

...então desça com cuidado para não se estatelar e perder preciosa energia. O chão falso que você acabou de derrubar vai trovar as chaves que mantém essa porta fechada. Então, pule o fosso à esquerda e aciona o switch que abre a porta

DICA: uma saída para enfrentar o guarda é jogá-lo no fosso. Mas não deixe que ele usa isso em você

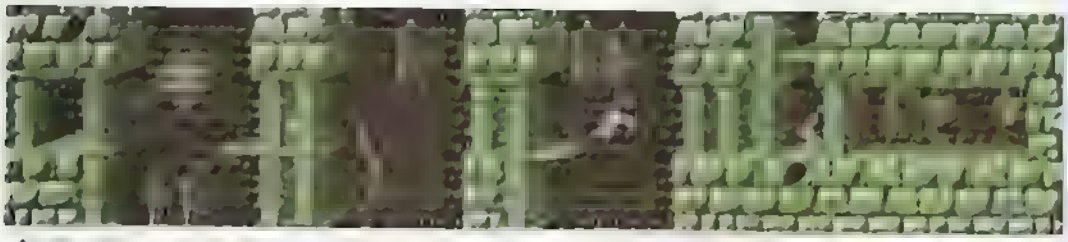
DICA: para conseguir sair nessa plataforma, tome impulso antes, senão...

Essa é a última guarda que você enfrenta no jogo. Cuidado para não morrer na praia

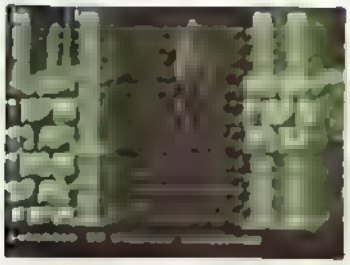
Depois de pisar nesse chão falso você deve pisar no switch que abre a saída

FASE12

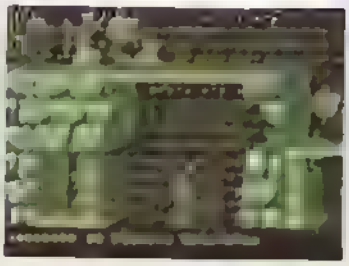
Esta é a última fase, onde seu destino o aguarda. A maior característica desse trecho são os pulos, sempre bem complicados, que você vai precisar dar. Calcule bem antes de se lançar para a plataforma seguinte. Na maioria das vezes será preciso se segurar em seguida. Não há guardas no seu caminho, nem poções. A armadilha de espetos que existe pode ser facilmente superada. O caminho é sempre para cima. Por isso, muitas vezes você vai estar numa altura equivalente a seis telas, de onde qualquer vacilo pode significar um final prematuro.



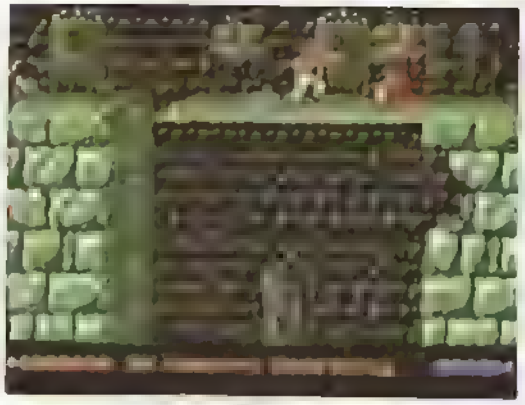
Aqui um bom exemplo de como será preciso botar seu lado sagaz pra fora. Os saltos serão enormes. Ao chegar à direita, derrube o teto falso para continuar por cima



Abrir a porta (foto à esquerda) tem apenas uma função. Achar espaço para seu impulso no salto. Um dos momentos mais aguardados do jogo: o encontro com a sombra (à direita). Não lute contra ela, panhe o direcional para baixo e junte-se a ela



A posição indicada pela seta mostra onde seu personagem se encontra, absolutamente invisível, no canto da tela. Tome impulso e pule assim que enxergar o príncipe correndo. Nesse ponto parece não haver saída. Para ter sucesso na operação, é fundamental acertar o "timing". Caso contrário você vai terminar várias metros abaixo, caído e sem vida

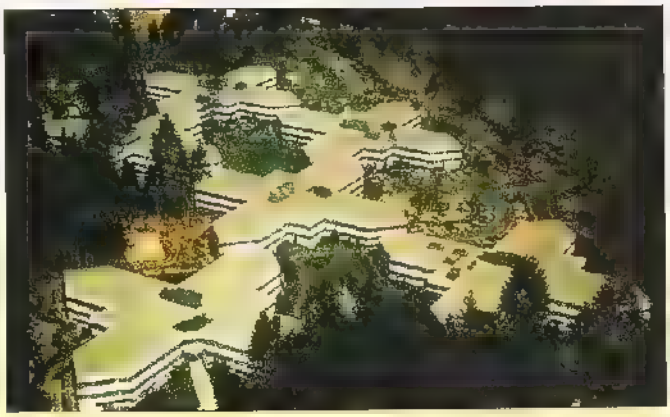


Finalmente você se vê diante de Jaffar, o mestre do jogo. Tentar enfrentá-lo num duelo é uma tarefa quase impossível. As melhores alternativas para se desvencilhar dele são ou usar o fosso à esquerda para que ele caia enquanto você se mantém seguro ou então fazer o mesmo do outro lado, encurralando-o diante do outro fosso

PASSWORDS

2
MMQUTM
3
ELKSRE
4
NLKIKZ
5
DEFOWZ
6
KJKIDX
7
GEFRWM
8
NJKIOU
9
CLKYOP
10
TLKLDS
11
APPRHS
12
KUUZAA
FINAL
JPPLUP

Obs. Se quiser os passwords, aperte



SATURN CONQUISTA NOVO ALIADO

Bil Gates, dono da Microsoft: videogames na pauta

Saturn, o console 32 bits da Sega, ganha o reforço de um peso pesadíssimo: ninguém mais, ninguém menos que a Microsoft. Ela é a empresa que vai desenvolver o Sistema Operacional do Saturn. Caso você ainda não saiba, a Microsoft é a maior empresa no ramo e detém a maior fatia do bolo do mercado de Sistemas Operacionais. A guerra dos 32 Bits assume cada vez mais ares de uma briga entre duas "gigantes" da informática. Em uma das trincheiras se posiciona a Silicon Graphics (em parceria com a Nintendo). Diante desse desafio, a Sega resolveu se aliar com alguém à altura da batalha.

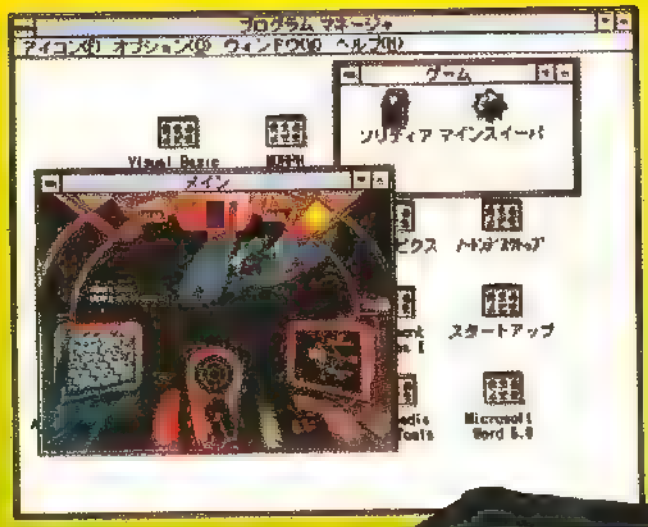
Aparentemente, a escolha não poderia ter sido mais feliz. Basta lembrar que, dentre os produtos da Microsoft, encontram-se o MS-DOS e o MS Windows. Tem gente apostando em alguma espécie de compatibilidade entre o novo console da Sega e os computadores PC. Entre as possibilidades cogita-se do Saturn rodar jogos desenvolvidos para Dos e Windows e vice-versa. É bom ressaltar que tudo isso não passa de especulação. Mas a idéia, não é de todo impossível, há algum tempo busca-se um modo de padronizar os sistemas existentes. Essa seria uma grande tacada, já que o PC é o computador mais popular em todo o mundo.

A grande pergunta: compatibilidade entre jogos para computadores e para Saturn?

PC agora tem placa quente e tela inteira

Está nascendo uma nova era para a Multimídia. Isso graças a uma placa recém lançada para PC, a ReelMagic. Quem leu a última ***Gamepower*** sabe do que estamos falando. Utilizando-se de modernos recursos de compressão, a Ree Magic é capaz de trabalhar com imagens em tela inteira (full Screen). A novidade é que as empresas resolveram dar suporte ao novo padrão. Era o impulso que faltava para ela decolar. A placa custa US$ 950, no Brasil.

3DO E PC: UNIÃO ATRAVÉS DO PC CARD



A empresa 3DO está desenvolvendo um system card chamado PC Card. Esse card acoplado ao Interactive Multiplayer (o 3DO aparelho) permite uma conexão com o PC. Em suma: você poderá jogar os jogos de 3DO na tela de seu PC e ainda usar o Interactive Multiplayer como CD-ROM do seu PC! E ainda é compatível com o Windows. Seu lançamento ainda não está previsto. Segundo a empresa, também serão lançados system cards para Macintosh e Modem. Mais um motivo para adquirir um 3DO.

PC

clássico da pancadaria e violência. Os [illegible] excelentes e deixam você com água na boca. Mas a alegria dura pouco. A não ser [illegible] múltiplos botões (bem raro em [illegible] jogabilidade, ou usar o dinheiro nos arcades e divertir com *Mortal Kombat* [illegible]

X [illegible]
X [illegible]
X [illegible]
X [illegible]
X [illegible]
X [illegible]
X Controles

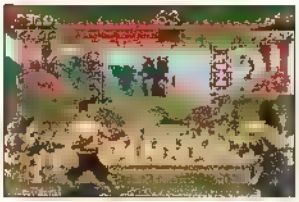
A cada três batalhas surge uma fase bônus

Rayden entra numa fria ao tentar soltar seu raio

A opção para 2 jogadores existe também no teclado

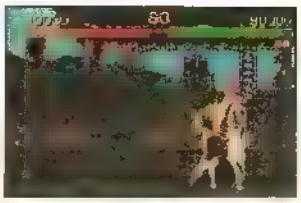
Na abertura, há uma animação de cada lutador

O caminho até Goro é longo e violento



O arpão de Scorpion é sempre eficaz

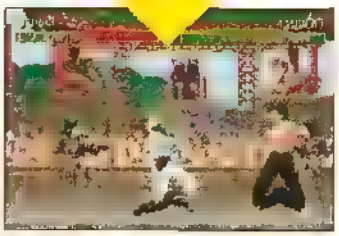
TÁTICA: *Com Cage, primeiro dê uma rasteira em seu oponente (1), depois siga em diante com um Uppercut (2) e complete a sequência com um Shadow Kick (3)*



Tente manter sua cabeça sobre os ombros

Cuidado! Essa garota é fogo

Como se pode ver, não economizaram sangue



TÁTICA: *com Rayden:, pule e aperte qualquer chute, quando tocar o solo, desfira um Lightning Throw*

COMANDOS PARA MATAR

Não houve alteração nos golpes, que obedecem a mesma linha do Arcade. abaixo estão as funções para jogar com o teclado

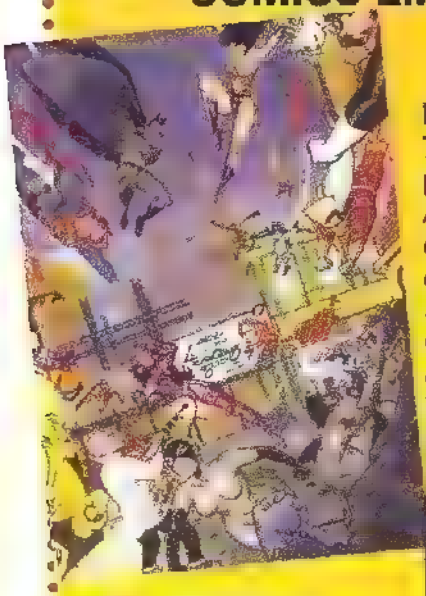
JOGADOR 1	JOGADOR 2
(s) para cima	**(8)** para cima
(c) direita	**(6)** direita
(x) para baixo	**(2)** para baixo
(z) esquerda	**(4)** esquerda
(J) defesa	**(5)** defesa
(m) chute fraco	**(end)** soco fraco
(i) chute forte	**(home)** soco forte
(n) soco fraco	**(pg down)** chute fraco
(u) soco forte	**(pg up)** chute forte

Obs: os números jogador 2) referem se ao teclado numérico

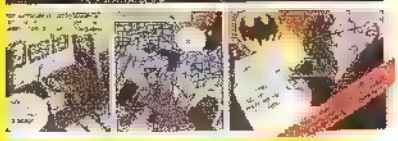
SUPER GP EXPRESS

QUADRINHOS, CINEMA SOM, ESPORTE, VARIEDADES

SÃO PAULO VIROU CAPITAL MUNDIAL DOS COMICS EM MARÇO



Municipal e o Comic con, (de 7 a 12 de março), rea izado pela Escola Panamericana de Arte. Tudo indica que o Brasil entrou no mapa mundial de quadrinhos. ***Supergamepower*** não poderia ficar fora dessa e vai abrir espaço na seção Express para o tema. Fique de olho.



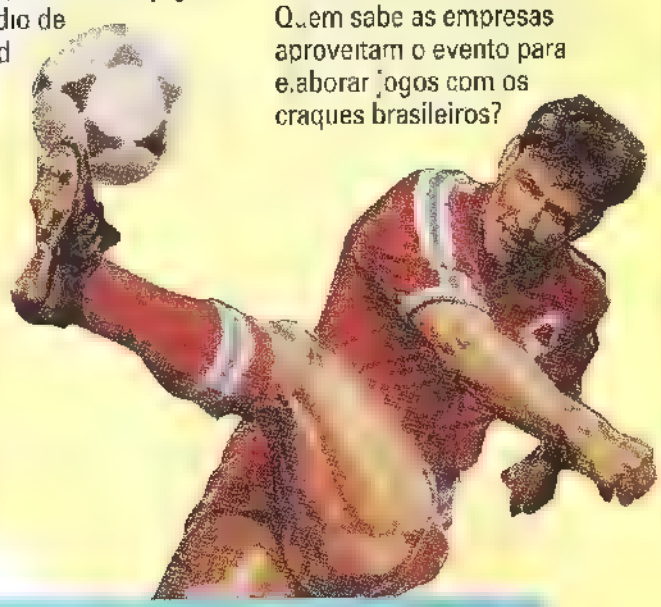
Março foi um mês grandioso para todos os fãs de histórias em quadrinhos na cidade de São Paulo. Basta dizer que estiveram na cidade desenhistas do porte de um Will Eisner, criador do Spirit, além de outros artistas renomados e niciantes. Foram workshops, palestras, conferências que aconteceram em dois eventos, a 2ª Convenção Nacional de Quadrinhos

Independentes (d as 19 e 20), organizada pela Gibiteca

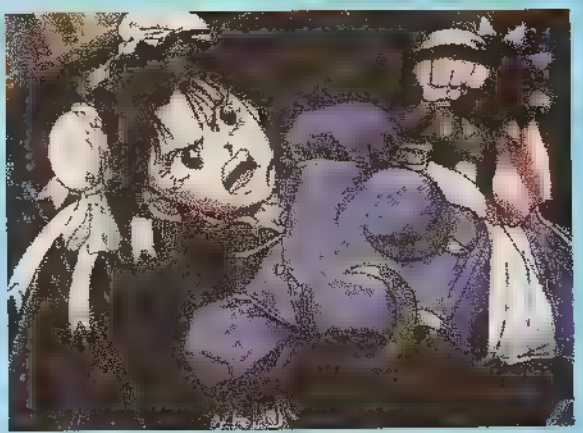
FUTEBOL

BOLA E GAMES NA REDE

Quem tiver a sorte de acompanhar a Seleção Brasileira à Copa de 94 nos EUA pode aproveitar para conhecer um pouco da geografia do videogame. Na primeira fase da Copa, o Brasil vai jogar no estádio de Stanford University, localizado no Vale do Silício,ao sul de San Francisco, onde estão algumas das maiores fabricantes de games dos EUA, como a Sega, Electronic Arts, Capcom, além da revista ***Gamepro***. Quem sabe as empresas aproveitam o evento para e.aborar jogos com os craques brasileiros?



QUADRINHOS, CINEMA... STREET INVADE TODAS AS PRAIAS



Uma novidade quentíss'ma é o lançamento das aventuras dos personagens de **Street Fighter II** no formato comics nos EUA. A editora é a Viz Comics e sao previstos 8 volumes. Ryu, Chun Li & Cia ambicionam também fazer carreira no cinema. Nos Estados Unidos prepara se um filme com os personagens e no Japao já está em andamento um longa metragem em desenho animado com a turma.

BANDA NACIONAL DEIXA JAPONESES DE OLHOS ARREGALADOS

Você já ouviu falar de Angra? Então saiba que esse é o nome de uma das bandas de maior sucesso no Japão e na Ásia. Seu som é heavy metal com lances clássicos. A mistura de melodia, harmonia e lirismo parece que conduz ao sucesso no Oriente. Helloween, Heaven's Gate, Gamma Ray e Viper são exemplos disso. Aliás, o vocalista do Angra integrou o Viper até o LP Theatre of Fate. Angra é formado por Andre Matos (vocal), Kiko Loureiro e Rafael Bittencourt (guitarras), Luis Mariutti (baixo) e Marco Antunes (bateria). Mais um conjunto nacional a fazer sucesso em praias estrangeiras.

CARDS: A FRONTEIRA FINAL

A série de maior sucesso da ficção científica, Star Trek acaba de conquistar mais uma fronteira. Trata-se de uma coleção especial com mais de 80 cards, divididos em personagens, naves e até episódios da TV e cinema. No verso dos cards ilustrados com os personagens (entre os quais os da "nova geração"), você pode ficar sabendo se curiosidades sobre cada membro da tripulação da Enterprise. Já nos que retratam os episódios se encontra um breve resumo do filme. No entanto, os que mais chamam a atenção são os que mostram naves espaciais e cenas de batalhas. Não vamos entrar em mais detalhes para não deixá-lo com água na boca. É muito fácil adquiri-las: basta ter um conhecido que está de viagem marcada para os EUA e fazer a encomenda. Moleza não?

DUPLA DO BARULHO FAZ CHORAR DE TANTO RIR E CONQUISTA A AMÉRICA

Beavis e Butt Head são os personagens que encarnam o novo fenômeno em desenho animado nos Estados Unidos. O desenho segue a linha de outra série que rapidamente se tornou um "clássico" no gênero - Os Simpsons. Como nas aventuras de Bart e sua família, a fórmula das histórias da dupla mistura muito humor e temas atuais, em proporções hilariantes. Com tanto sucesso, a trajetória da dupla já chegou aos gibis. Como a dupla só era acessível para os felizardos assinantes de TV a cabo, essa foi a maneira encontrada para popularizar ainda mais Beavis e Butt Head. Para se ter uma idéia da receptividade dos dois, e as suas principais artimanhas no papel já venderam mais que disco de Roberto Carlos (nos bons tempos, obviamente). E a estratégia parece ter dado certo. Os dois viraram um fenômeno da mídia americana, ocupando grande espaço em revistas. A grande novidade para o público brasileiro e que dessa vez a rapaziada não vai ficar chupando o dedo. É possível conferir as peripécias de Beavis and Butt-Head pela MTV (canal 32, UHF). Caso sua TV não esteja equipada para receber em UHF, a saída é pedir para alguém gravar os episódios em vídeo, vale a pena. O único problema que pode ocorrer para os mais sonhos é deslocarem o maxilar de tanto rachar o bico com as piadas e resmungos dos dois.

BREVE EM SEU MEGA

Tudo o que faz sucesso na TV aparece em videogame. Beavis and Butt-Head não poderiam ser exceção. Dessa vez, o console premiado foi o Mega Drive. O cart estava a mostra na CES e foi eleito um dos melhores da feira por nossa parceira americana, ***Gamepro***. O jogo está sendo criado em parceria com a MTV dos EUA e deve estar nas ruas no final desse ano. O jeito é esperar.

FINAL STAGE

Depois de oito fases de muita pancadaria você encontra a mulher que queria salvar. Para um jogo de luta até que o enredo é razoável. O final deixava as portas abertas para uma continuação, o que se confirmou com **Art of Fighting 2**.

O último mestre, Mr. Karate, usa o mesmo estilo que você

Quando você está prestes a detoná-lo, uma surpresa

Aparece uma mulher que pede para você parar

Ela é Yuri, prisioneira de Mr. Big, com quem...

tudo começou. Robert e Ryo presenciam a cena

O final da história é o início da versão seguinte

NOVA CULTURAL

Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

Diretoria
Iara Rodrigues, Armando Dal Colletto, Shozi Ikeda

SUPER GAMEPOWER

ANO 1 Nº 1 ABRIL DE 1994

REDAÇÃO
Diretora Editorial: Iara Rodrigues
Editor: Matthew Shirts
Editor Assistente: Marcelo Morales
Chefe de Arte: Marco A. Sismotto
Assessor Editorial: Fabio Pedersen Pancheri
Secretaria de Produção: Walmir Dionizio
Editoração Eletrônica: Verônica Naomi Kaibara, Estela A. S. Soares, Maria Cristina Braga, Agnaldo da Palma
Assistente de Produção: Jaime de Lima

Consultores (textos): *Marcelo Camera*
Consultores (jogos): *Akira Suzuki, Fabiano Ricardo Ximenes, Andre[illegible] A. Cingano (mapas), Cássio Blais Oliveira, Spencer Stack*

MARKETING
Gerente: José Renato D. Aguiar
Gerente de Produto: Henri Zatuno
Assistente de Marketing: Roberto Cornicelli
Propaganda e Promoção: Carlos Eduardo Guida, Ione Fabiano, Hiroko Sassaki, Ana Paula-[illegible] Serra, Edgar Morell

PUBLICIDADE
Supervisor: Antonio Cestaro
Coordenadora: Ane Shirley M. Ramos
Contato: Fabiana F. do Amaral Kerr
Marketing Publicitário: José Renato D. Aguiar

Diretora responsável: Iara Rodrigues

SUPERGAMEPOWER é uma publicação mensal da Editora Nova Cultural Ltda. **Redação e Correspondência:** Al. Min. Rocha Azevedo, 346 9º andar CEP 01413-901 São Paulo, Brasil. **Telefones Central de Atendimento:** (011) 851 3111, **Fax:** (011) 28[illegible]-7003 **Telex:** (011) 317[illegible] **Redação** (011) 851 3644 ramal 264, Caixa Postal 9442 SP CEP 01051 **Publicidade** (011) 85[illegible] 3644, ramal 263

Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A Distribuidora Nacional de Publicações. A/C Números Atrasados Caixa Postal Nº 2505 CEP 06053-990 Telefone (011) 810-5001 ramal 213/214. Publicado em língua espanhola sob o nome de **Videojuegos** na Colômbia, Venezuela, Equador, América Central e EUA pela Editora Cinco S.A. Bogotá, D.E. Colômbia - Fax 212 0436

FINAL STAGE

Depois de oito fases de muita pancadaria você encontra a mulher que queria salvar. Para um jogo de luta até que o enredo é razoável. O final deixava as portas abertas para uma continuação, o que se confirmou com **Art of Fighting 2**.

O último mestre, Mr. Karate, usa o mesmo estilo que você

Quando você está prestes a detoná-lo, uma surpresa

Aparece uma mulher que pede para você parar

Ela é Yuri, prisioneira de Mr. Big, com quem...

tudo começou. Robert e Ryo presenciam a cena

O final da história é o início de versão seguinte

NOVA CULTURAL

Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

Diretoria
Iara Rodrigues, Armando Dal Colletto, Shozo Ikeda

SUPER GAMEPOWER

ANO 1 - Nº 1 - ABRIL DE 1994

REDAÇÃO
Diretora Editorial: Iara Rodrigues
Editor: Matthew Shirts
Editor Assistente: Marcelo Morales
Chefe de Arte: Marco A. Sismotto
Assessor Editorial: Fabio Pedersen Pancheri
Secretário de Produção: Walnir Dionizio
Editoração Eletrônica: Verônica Naomi Kaibara, Estela A. S. Squaris, Maria Cristina Braga, Agnaldo di Palma
Assistente de Produção: Jaime de Lima

Consultores (textos): *Marcelo Camera*
Consultores (jogos): *Akira Suzuki, Fabiano Ricardo Ximenes, André Luis A. Cingano (mapas), Cássio Blaisi Oliveira, Spencer Stachi*

MARKETING
Gerente: José Renato D. Aguiar
Gerente de Produto: Henri Zatuna
Assistente de Marketing: Roberto Carnicelli
Propaganda e Promoção: Carlos Eduardo Guida, Ione Fabiano, Hiroko Sassaki, Ana Paula P. Serra, Edgar Morelli

PUBLICIDADE
Supervisor: Antonio Cestaro
Coordenadora: Ana Shirley M. Ramos
Contato: Fabiana F. do Amaral Kerr
Marketing Publicitário: José Renato D. Aguiar

Diretora responsável: Iara Rodrigues

SUPERGAMEPOWER é uma publicação mensal da Editora Nova Cultural Ltda. **Redação e Correspondência:** Al. Min. Rocha Azevedo, 346 9º andar CEP 01410-901 - São Paulo, Brasil. **Telefones: Central de Atendimento:** (011) 851-3111; **Fax** (011) 282-7003; **Telex:** (011) 31747; **Redação:** (011) 851-3644, ramal 264; Caixa Postal 9442 SP CEP 01051; **Publicidade:** (011) 851-3644, ramal 263.

Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A Distribuidora Nacional de Publicações. A/C Números Atrasados Caixa Postal Nº 2505 CEP 06053-990 Telefone: (011) 810-9001, ramal 213/214. Publicada em língua espanhola sob o nome de **Videojuegos** na Colômbia, Venezuela, Equador, América Central e EUA pela Editora Cinco S.A., Bogotá, D.E. Colômbia - Fax 212 0436

Super Legal só SUPER GAMES

Venda, Locação e Super Promoções

Av. Fernandes Lima, 3700 Loja 03
CEP: 57058-000 **Maceio AL.**
Tel.: (082) 241-9133

BRAS. SUL I
SCLS 106 Bloco C Loja 11
CEP: 70345-530 **Brasilia DF**
Tel.: (061) 242-0177

BRAS. SUL II
SCLS 410 Bloco C Sobreloja 17
CEP: 70276-530 **Brasilia DF**
Tel.: (061) 242-6512

BRAS. NORTE
SCLN 215 Bloco C Loja 19
CEP: 70874-530 **Brasilia DF**
Tel.: (061) 347-6281

BRAS. NORTE II
SCLN 307 Bloco B Sobreloja 101
CEP 70348-020 **Brasilia DF**
Tel: (061) 274-8547

R. Prof. Chagas, 181 Loja 07
CEP: 37701-010 **Poços de Caldas MG**
Tel.: (035) 721-9894

Av. Serzedelo Correa, 880
CEP: 66025-240 **Belem PA**
Tel.: (091) 223-5701

GALERIA MANHATTAN CENTER
R. Manoel Clementino, 1018 - Loja 14
CEP: 56300 **Petrolina PE**
Tel.: (081) 992-1125

Rua Cândido Hartmann, 1100 Loja 01
CEP: 80710-570 **Curitiba PR**
Bairro Champagnat Tel.: (041) 335.6595

GALERIA SAN CARLOS DE BARILOCHE
R. Cel. Niederauer, 1565 Sala 08
CEP: 97015-123 **Santa Maria RS**
Tel.: (055) 222-7279

R. Des. Arno Hoeschl, 81 Loja 02
CEP: 88015-620 **Florianópolis SC**
Tel.: (0482) 22-1347

Av. Barão de Itapura, 2365
CEP: 13020-431 **Campinas SP**

R. Verbo Divino, 954
CEP: 04719-001 **São Paulo SP**
Tel.: (011) 548-4902

SHOPPING CENTER IGUATEMI
Av. Brig. Faria Lima, 1191 Al. Serv. 3º Piso
CEP: 01451-001 **São Paulo SP**
Tel.: (011) 816-6998

Av. Nova Cantareira, 3230
CEP: 02341-001 **São Paulo SP**
Tel.: (011) 203-1697

Av. Higienópolis, 195 Loja 03
CEP: 01238-001 **São Paulo SP**
Tel.: (011) 34-3175

Rua Aparaju, 09
CEP: 03127-020 **São Paulo SP**
Tel.: (011) 215-3198

HIPERMERCADO CÂNDIA
Av. Tucuruvi, 02 Box 07
CEP: 02304-000 **São Paulo SP**
Tel.: (011) 204-5842

Av. João Pessoa, 1831 - Loja 310 C
CEP: 90040-001 - **Porto Alegre - RS**
Tel.: (051) 217.1501

Games e Multimídia

Acer BRASOFT NEO-GEO AMIGA PLAYTRONIC Nintendo TECTOY

FRANCAP SISTEMAS DE FRANCHISE S/A

SE VOCÊ QUER SER FRANQUEADO OU TRANSFORMAR SUA LOJA EM UMA SUPER GAMES: LIGUE AGORA

Tel:(011) 824-9588 FAX: 66-4777

Super Legal só SUPER GAMES

Venda, Locação e Super Promoções

Av. Fernandes Lima, 3700 Loja 09
CEP: 57050-000 **Maceio AL**
Tel.: (082) 241-8133

BRAS. SUL I
SCLS 108 Bloco C Loja 11
CEP: 70345-530 **Brasilia DF**
Tel.: (061) 242-0177

BRAS. SUL II
SCLS 410 Bloco C Sobreloja 17
CEP: 70276-530 **Brasilia DF**
Tel.: (061) 242-8512

BRAS. NORTE
SCLN 216 Bloco C Loja 19
CEP: 70874-530 **Brasilia DF**
Tel.: (061) 347-8281

BRAS. NORTE II
SCLN 307 Bloco B Sobreloja 101
CEP 70348-020 **Brasilia DF**
Tel: (061) 274-8547

R. Prel. Chagas, 131 Loja 07
CEP: 37701-010 **Poços de Caldas MG**
Tel.: (035) 721-9894

Av. Serzedelo Correa, 660
CEP: 66025-240 **Belem PA**
Tel.: (081) 223-5701

GALERIA MANHATTAN CENTER
R. Manoel Clementino, 1018 - Loja 14
CEP: 56300 **Petrolina PE**
Tel.: (081) 992-1125

Rua Cândido Hartmann, 1100 Loja 01
CEP: 80710-570 **Curitiba PR**
Bairro Champagnat Tel.: (041) 335.6595

GALERIA SAN CARLOS DE BARILOCHE
R. Cel. Niederauer, 1565 Sala 08
CEP: 97015-123 **Santa Maria RS**
Tel.: (055) 222-7279

R. Des. Arno Hoeschl, 61 Loja 02
CEP: 88015-620 **Florianópolis SC**
Tel.: (0482) 22-1347

Av. Barão de Itapura, 2365
CEP: 13020-431 **Campinas SP**

R. Verbo Divino, 964
CEP: 04719-001 **São Paulo SP**
Tel.: (011) 548-4902

SHOPING CENTER IGUATEMI
Av. Brig. Faria Lima, 1191 Al. Serv. 3º Piso
CEP: 01451-001 **São Paulo SP**
Tel.: (011) 816-6996

Av. Nova Cantareira, 3230
CEP: 02341-001 **São Paulo SP**
Tel.: (011) 203-1597

Av. Higienópolis, 195 Loja 03
CEP: 01238-001 **São Paulo SP**
Tel.: (011) 34-3175

Rua Aperaju, 09
CEP: 03127-020 **São Paulo SP**
Tel.: (011) 215-3196

HIPERMERCADO CÂNDIA
Av. Tucuruvi, 02 Box 07
CEP: 02304-000 **São Paulo SP**
Tel.: (011) 204-5842

Av. João Pessoa, 1831 - Loja 310 C
CEP: 90040-001 - **Porto Alegre - RS**
Tel.: (051) 217.1501

Games e Multimídia

Acer · BRASOFT · NEO·GEO · PC · AMIGA · PLAYCHOICE · ECTO

FRANCAP
SISTEMAS DE FRANCHISE S/A

SE VOCÊ QUER SER FRANQUEADO OU TRANSFORMAR SUA LOJA EM UMA SUPER GAMES: LIGUE AGORA

Tel:(011) 824-9588 FAX: 66-4777

MEGAVISION
O MEGA MASTER
DA DYNACOM

O MEGAVISION chegou para detonar em dose dupla. MEGAVISION é MEGA: um videogame de 4ª geração, de 16 bits, com imagens em terceira dimensão, 10 canais de som e compatível com todos os cartuchos do padrão SEGA para MEGA DRIVE.* I, II, III e GENESIS*. E vem ainda com exclusivo botão EJECT, para você não fazer força na hora de tirar o cartucho.*

E não é só isso. Com o MASTER VISION ADAPTOR, o MEGAVISION vira MASTER: videogame de 3ª geração, compatível com todos os jogos do MASTER SYSTEM. Também vem com o novíssimo joystick SUPERFIGHTER com botões A, B, C, X, Y, Z, TURBO, SLOW MOTION e função MODE, além de um fone de ouvido estéreo. Você não está vendo em dobro. MEGAVISION é sob medida para o megamaster que há dentro de você.*

DYNACOM

A Dynacom é fera.

* SEGA, MASTER SYSTEM, MEGA DRIVE e GENESIS são marcas registradas de terceiros sem vínculo de qualquer espécie com a DYNACOM.